1999年3月19日発行（毎週金曜日発行）第16巻10号通巻249号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

週刊

ドリームキャスト今春の話題作を総力紹介！

Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン

1999/vol.10
3/19
定価420円



特報！
ダイナマイト刑事2/シェンムー
スーパースピード・レーシング
北へ。White Illumination

特集！
セガサターンマガジン
グランプリ1998
受賞作発表！

ドリームキャスト
徹底攻略COMPLETE GUIDE!
総天然色立体冒険活劇
パワーストーン
サイキックフォース2012
セガラリー2
エアロダンシング
featuring Blue Impulse
ソニックアドベンチャー

ドリームキャスト新着情報！
リアルサウンド～風のリグレット～
七つの秘館 戦慄の微笑
三國志VI

先駆け!! NAOMI塾

特別対談！
セガAM3研 小口久雄×カプコン 船水紀孝
&AOUショーレポート

セガサターンの新情報もパーフェクト・フォロー
ダービースタリオン
仙剣奇俠伝
ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

SOFT BANK

Dreamcast



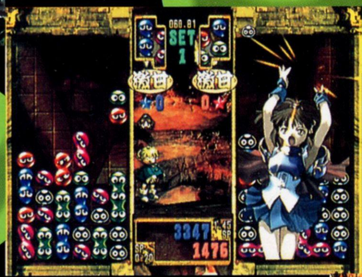
『とことんぷよぷよ』の
『おおきいぷよぷよ』



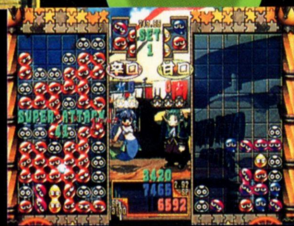
『とことんぷよぷよ』の
『すーぱーちびぷよ』



『みんなでぷよぷよ』
（4人対戦）



対戦『アルル』



対戦『セリリ』



『とことんなぞぷよ』



対戦『ルルー』

最高108連鎖まで狙える多彩なプレイモード！
サーカスをイメージしたストーリーモードでは、新システム援助キャラが登場！
ぷよキャラたちの特技は、簡単操作で発動。だからビギナーだって一発逆転！
4人対戦ができる「みんなでぷよぷよ」モードも復活！

待望のぷよぷよ最新作、

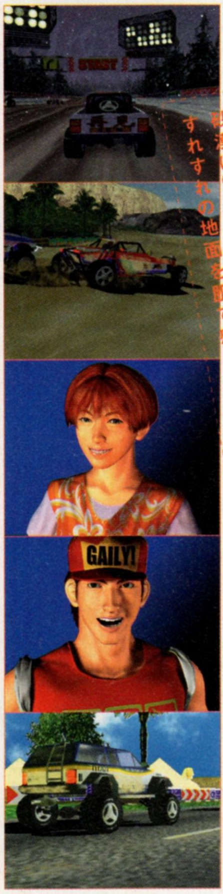
株式会社セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間/月〜金10:00〜17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/



Dreamcast
ぷよっ
連鎖するにもホドがある。
ぷよぷよ～ん
Dreamcastに登場!
東京ゲームショウ'99春
前売券好評発売中
会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1～8
開催日:3月20日(土)10:00～19:00・21日(日)10:00～17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●前売券:一般…1,000円
●当日券:一般…1,200円
[一般=中学生以上 (小学生以下 入場無料)]
※3/20(土)が登校日の小中高生は14:00からの入場となります。
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421
[対戦型アクションパズル]
ぷよぷよ～ん
好評発売中
ぷるぷるぱっくTM／アーケードスティックTM 対応
¥5,800(税別) 300Point
ぷるぷるしながらぷよぷよすると、おもしろさ断然パワーアップ!
同時発売
ぷるぷるぱっくTM
¥1,800(税別)

BUGGY HEAT
バギーヒート™

ワイルドに ダイナミックに
オフロードを駆け抜けろ！



究極のバギーレーシング・シミュレーター
ハートを直撃するエキゾースト、軋むサス、跳ねるマシン。
チェッカーフラッグ目指して、ただいまカジワラは爆裂激走中。
砂漠に雪山、なんのその。全速力で突っ走れ。
すれすれの地面を肌で感じて、気分はもう、オフロードレーサー！



[オフロード レーシング]

バギーヒート

価格 5,800円（税別）©1999 CRI

オフロードならではの大迫力！

バギーのワイルドな挙動を完全再現、臨場感あふれる画面と操作性。
舞い上がる砂埃、跳ねる水しぶき、起伏の激しい路面がリアルに迫る。
スリルと快感に酔いしれ、世界各地の大会を完全制覇！

初のリアルタイム・ドライビング・モーション。

車載カメラがドライバーの動きを映像化。
ステアリングさばき、シフトチェンジ、ブレーキング、アクセルワークまで、プレイヤーの行動が一目瞭然！

ドライバー育成機能を搭載！

プレイヤーのテクを学習、走るたびにドライバーが成長。
個性派ぞろいのAIキャラと愛車は8組。AIドライバーで友達と白熱のオートパイロット対戦！



◎1人～2人用◎ビジュアルメモリー／モデム対応／レーシングコントローラ対応／ぷるぷるぱっく対応／VGA対応　◎声の配役：梶原 真弓（シェイプUPガールズ）・とべ こーじ・菅原 祥子 他

カジワラもお気に入り！

「エアロダンシング」「バギーヒート」発売記念キャンペーン

オリジナルグッズ プレゼント！

抽選で200名様に当たる！

★「エアロダンシング」MA－1ジャケットとキャップはタイトル・ロゴ入り。
★「バギーヒート」Tシャツとキャップは、主人公ディビッドの愛車TrickyDiamondのロゴ入り。
★QUOカードはエアロダンシング・バギーヒートのオリジナルデザイン。

エアロダンシング	タイトルロゴ入MA－1ジャケット	10名様
	タイトルロゴ入キャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	60名様
バギーヒート	Trickyロゴ入Tシャツ	20名様
	Trickyロゴ入キャップ	30名様
	オリジナルQUOカード	50名様

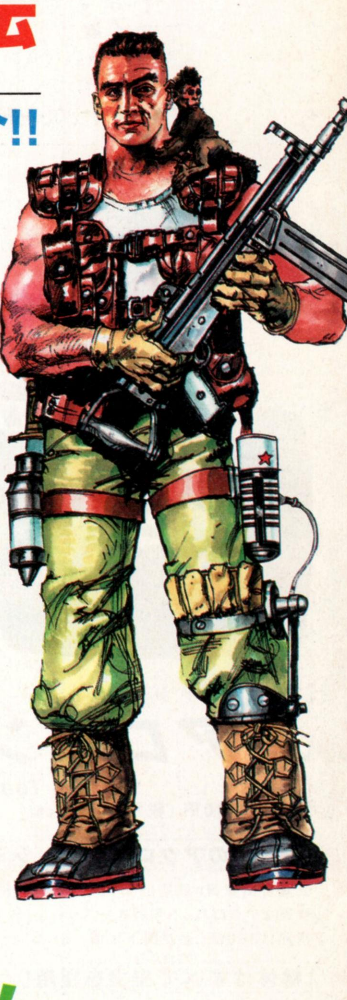
Aero Dancing　Tricky Diamond

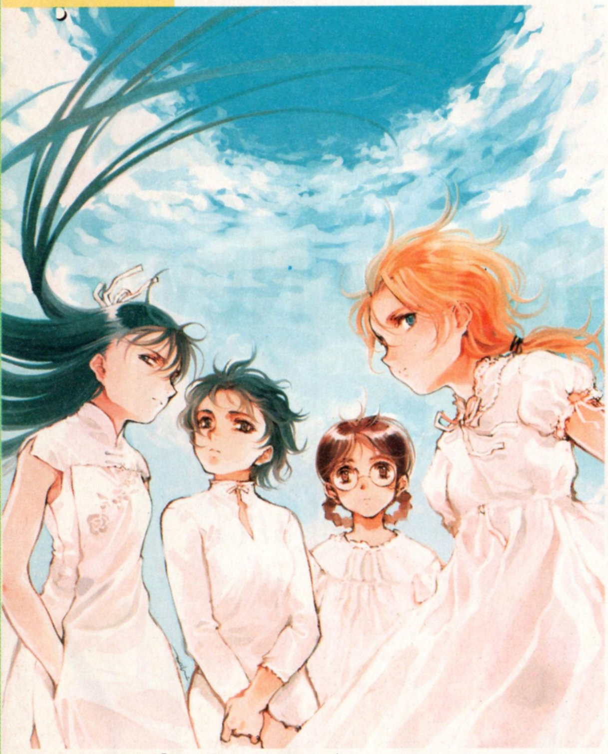
◎応募方法：ゲームパッケージに入っているアンケート・ハガキに答えてご応募ください。
◎応募締切：エアロダンシング：1999年5月15日（土）着分まで
　バギーヒート：1999年6月15日（火）着分まで
◎当選発表：厳正なる抽選の上、賞品の発送をもってかえさせて戴きます。
※キャップはフリーサイズです。MA－1ジャケット・Tシャツは、勝手ながら男性＝Lサイズ、女性＝Mサイズとさせて戴きます。
※発送は、「エアロダンシング」6月上旬、「バギーヒート」7月上旬の予定です。


エアロダンシング
Aero Dancing
featuring Blue Impulse
Dreamcast
青い衝撃が駆け抜ける——！
青空を舞う輝く機体。
真っ白いスモークが目に焼き付いて離れない。
ただいま、梶原のハートは地上3万フィートを滑空中。
気分はもう、ブルーインパルス——！
in store NOW
[アクロフライト シミュレーション]
エアロダンシング
featuring Blue Impulse
価格 5,800円（税別） ©1999 CRI
世界初のアクロフライト シミュレーション誕生！
航空自衛隊第4航空団第11飛行隊、通称「ブルーインパルス」を完全ゲーム化。
華麗なアクロバット飛行をマスターし、隊長を目指せ！
視界は360度。遥か眼下に街・海・山。大空を自由自在に駆け回れ！
機体はすべて実機を採用！
おなじみ T-4 Blue Impulse をはじめ、10種類以上の機体が登場。
憧れのあの機体が、キミの手で操縦できる！
元航空自衛隊パイロット「藤原信博氏」監修による究極のリアリティ！
徹底した本物志向でジェット機の挙動や操作感をリアルに再現。
フラップやラダーの操作、アフター・バーナーなど、細部に至るまでこだわった演出。
◎1人～4人用◎ビジュアルメモリー／モデム対応／ぷるぷるぱっく対応／VGA対応
http://www.cric.co.jp/
新卒or中途
開発スタッフ募集！
ゲーム開発スタッフ
3Dプログラマー、3DCGデザイナー
画像・音声等、要素技術の研究開発スタッフ
デジタル プロセッシング プログラマー
新卒向けセミナー開催中／勤務地：渋谷、福利厚生充実
詳しくは、CRI採用ホームページをご覧ください!!
http://www.cric.co.jp/soumu/
◎声の出演：梶原 真弓（シェイプUPガールズ）・沢木 郁也・まるた まり 他
CRI
CSK Research Institute
株式会社CSK総合研究所

Contents

ドリームキャストマガジン
1999年3月19日号 vol.10





表紙イラスト：「北へ。White　Illumination」
イラストCG制作：NOCCHI（RED）

イラスト：NOCCHI （RED）カバーデザイン：村田雅英（Stone Age）

GAME INDEX



TOPICS

ジョイポリスとセガフリークスで「DC販売コーナー」を設置！

セガのアミューズメントテーマパークである東京、新宿、横浜、福岡のジョイポリス4店舗と、セガ関連のグッズを扱うセガフリークス（秋葉原店、布施店）の2店舗において、「Dreamcast販売コーナー」が新たに設置された。このコーナーには、DC本体及び周辺機器、ソフトラインアップの充実に加え、DC関連グッズが大きな目玉となっている。特に人気が高いのは「シェンムー（莎木）」グッズで、ポスターやマグカップ、さらには制作発表会の時のパンフレットまで販売されている。もちろん、DCのロゴ入りグッズや、湯川元専務グッズも取り揃えており、AM施設を発信基地に、DCユーザーの新規開拓を目指す。

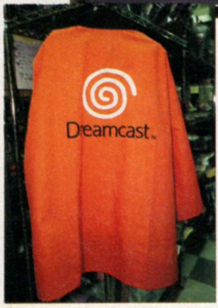
JPに先駆けてDCコーナーを開設したセガフリークス 秋葉原店（Tel.03-5256-8124）。「ゲームショウやソフトの制作発表会でしか買えなかったものも、買える可能性が高くなります」（セガ・AMプロモーション部）とのこと。大阪では、セガフリークス 布施店（Tel.06-6783-7006）に設置。



「シェンムー」のヒロイン・莎花のポスターはグッズ中でも一番人気。「シェンムー」ポスター4種（各1、500円）。



これが制作発表会に販売されたパンフレット（1、000円）。



湯川元専務はっぴ（5、000円）。これを着ればキミも立派なDC営業マン。



ロゴ入りグッズでは高い人気のドリームキャストマグカップ（800円）。隣はドリームキャスト貯金箱（500円）。

トヨタのお店でもドリームキャストが買える！

全国のトヨタ自動車系ディーラー（一部レンタリース店も含む）でも2月15日からドリームキャスト（29,800円）を買うことができる。しかもこのDCにはトヨタ専用の「ドリームパスポート」を同梱。即座にトヨタが提供するコンテンツにアクセスできるようになっている。マルチメディアコーナー「Pipit」のある販売店ではデモプレイが楽しめるとともに、常時商品をストック。その他の店でも注文で購入可能だ。



Pipitはトヨタがマルチメディア生活を提案するコーナーで、カーナビを中心とした車載用情報端末「MONET（モネ）」をはじめ、携帯電話や市外電話サービス、そしてドリームキャストなどを展示、販売する。写真は東京トヨタ上板橋店のPipitコーナー。



トヨタで販売されるDCには専用の「ドリームパスポート」（写真）と二股のモジュラーソケットが同梱。「今後、ネットワークを通じたサービスに力を入れていく」（トヨタ・広報）とのこと。



SOFT ライブの感動を2枚のアルバムに凝縮 あなたの耳にも「奇跡の鐘」が響く

昨年の12月23日、1日1,000人限りの「サクラ大戦 花組クリスマス～奇跡の鐘～」。そのままに奇跡のようなライブの模様を、ステージの感動とともに2枚組のアルバムに凝縮して、マーベラス エンターテイメントがお届けする！

3月17日に3,625円（税込）で発売される、このサウンドトラックは、聴きごたえ十分の楽曲もさることながら、初回限定版には、「サクラ大戦」携帯着メロ集と千社札が付いて、さらにお買い得。あなたの家にも奇跡の鐘を響かせよう！





1,000人が酔いしれたクリスマスライブ。アルバムにはアンコールで登場したレニの「賛美歌98番」も挿入。

太正十四年の風を「サクラ大戦2 電影回顧録」LDで感じよう



昨年上下巻のビデオで発売され、大好評となった「サクラ大戦2 電影回顧録」がLDとなって、3月25日に、同じくマーベラス エンターテイメントから発売される。1話から最終話までを収録し、価格は6,800円（税別）。「2」のゲーム背景となる太正十四年の世界を「さくら」「かえで」「加山雄一」の回顧録形式で振り返る。また、横山智佐さんや広井王子氏のコメントも収録。春を装ったジャケットが目印だ。

NEWS PC版ネットワークRPG「Dark Eyes」 DCへの移植の可能性も高い!?

ネクステックから2月24日に発売された「Dark Eyes」（Win95／98対応、8,800円）は、インターネット上で同時に3,000人のプレイが可能な本格的ネットワークRPGだ。NTTデータが提供する、多人数リアルタイムプレイが楽しめるサービス「Gamer'sDream」対応の第一弾ソフトとしても注目度の高い本作。DCへの移植の可能性をうかがったところ、「弊社はセガの関連会社でもありますし、コンシューマへ移植するならDCしかないでしょう。ただ、移植するならオンラインとともオフラインプレイを実現するなどのDCに特化した開発は必要になりますね」（ネクステック・広報）との頼もしいコメントをいただいた。移植が実現すれば、DCのネットワークプレイの幅がさらに広がることに！





協力して戦うバトルシステムや、惑星フェアホープ上の種族対立から生まれるバリエーション豊かなシナリオなど、ぜひDCでプレイしたい。

EVENT 白熱の『第3回AJAPA杯』の決勝は 東京ゲームショウ '99 春で



使用ソフトは予選で「ぷよぷよ通」「ぷよぷよSUN」、本選でPS版「ぷよぷよ通 決定版」。第2回は昨年12月27日、ベルポート大森で開催。

現在、全日本ぷよ協会（AJAPA）主催で行われている「ぷよぷよ」の全国大会『AJAPA杯』の第3回予選大会が全国で展開中だ（3月14日まで）。今大会の決勝は『東京ゲームショウ'99春』（最終日3月21日受付10:00～）にて実施されることが決定しており、予選も白熱の対戦が続いている。なお、会場の詳細や結果報告などはコンパイルHP（http://www.compile.co.jp/）で随時更新されている。

GOODS ゲームからCFや懐かしのアニメキャラまで 今年の夏もセガプライズはお賑わい





ミノルタのキャラなどが揃った「内見会開催記念テレカ❶」を3名に。

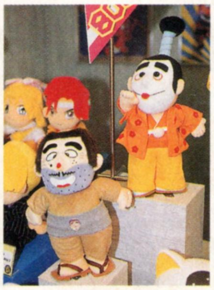
去る2月24日、セガ本社にて7～9月に登場予定のプライズ商品（UFOキャッチャー景品）の内見会が行われた。「ソニックアドベンチャー」「ぷよぷよ～ん」といった新作DCタイトルのグッズをはじめ、たくさんのグッズがところ狭しと会場に展示された。中でもイチ押しとなっていたのが、ファミリーマートやミノルタのCFでおなじみのキャラのグッズ類で、会場でも大人気。また、3月13日に公開予定の劇場用ディズニーアニメ『バグズライフ』のTシャツ＆ジャンボ時計（4月緊急発売）も特設台が設置され、注目を集めていたようだ。



セガとタカラ初の共同開発となる業務用メダルゲーム「スーパードールリカちゃん」のフィギュアも。



ぬいぐるみやフィギュア、バッグ、携帯ストラップなど、多様なラインアップがズラリ！



「志村けん」「加トちゃん」などのお笑いタレントや、スタジオぴえろの「魔女っ子シリーズ」「ちいさなバイキングビッケ」「アルプスの少女ハイジ」といったテレビアニメの懐かしのキャラのさまざまなグッズが揃って華やか。



初の「ソニックアドベンチャー」全キャラ揃い踏み。

SOFT パソコンを「e'tude prologue」で彩るアクセサリーディスクの発売が決定！



ユーザーの声をもとに作られたコンテンツは、まさに充実の内容。



12人のメインキャラクターの壁紙で、デスクトップも華やかに。

© TAKUYO

Windows版、サターン版が発売中のアドベンチャー「e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～」。ゲーム本編に続いて、Windowsパソコン用のアクセサリー集「e'tude prologue　アクセサリーディスク vol.1」が、TAKUYOよりリリースされる。スクリーンセーバーや壁紙、ボイスデータはもちろん、原画集、BGM集、さらにはゲーム本編の攻略データまで収録された、ファン感涙の1枚となっている。このソフトでパソコンを「e'tude prologue」一色に染めてみてはいかが？　気になる発売日は4月9日。価格は3,900円（予価）となっている。

PRESENT バンダイの携帯ゲーム「ワンダースワン」と同日発売『ワンダースワン公式ガイドブック』を5名に進呈

バンダイが満を持して放つ、新型携帯ゲーム機「ワンダースワン」(4,800円／税別)。その発売日である3月4日に、エスクァイアマガジンジャパンから『ワンダースワン～公式ガイドブック』が発売された。生みの親・横井軍平氏の開発秘話や、ソフト「GUNPEY」の誕生にいたる経緯を開発スタッフインタビューを絡めながら紹介している。ハードの徹底解剖や「GUNPEY」攻略、ソフトカタログページも充実している、この「ワンダースワン本」❷を5名に。どんなハードかを知るのにも役立ちそう。



『ワンダースワン～公式ガイドブック』
発行：エスクァイアマガジンジャパン／価格：680円／判型：A５判／ページ数：96ページ。

PRESENT 李紅蘭から読者にお誕生日のお返し!?

東京・池袋GIGO５Fに店を構える、「サクラ」のオリジナルグッズを扱う太正浪漫堂では、3月3日の李紅蘭誕生日に合わせて、3月末日まで「李紅蘭の中国彩色市」を開催中だ。このイベントを記念して、価格650円（税別）にて限定発売されるのが、中国菓子「麻花（マーファ）」。今回は、紅蘭から読者への誕生祝いのお返し(!?) として、この「麻花」❸を読者３名にプレゼント。欄外必要事項を明記のうえ、編集部まで応募しよう。紅蘭と一緒にお茶とお菓子でホッと一息つくのもいいね。



机にひじを付いた紅蘭の前には……ちゃ～んと「麻花」が置かれているのだ。

VIDEO 「メルティランサー」、OVA化決定！第１弾は5月25日に登場

サターンでもおなじみの「メルティランサー」がOVA『メルティランサー-The Animation-』（バンダイビジュアル／LD、DVD、VIDEO同時発売／各5,800円）で５月25日に再登場。『青の６号』などで知られるGONZOが手がける最新のデジタル技術にも注目だ。Vol.１は初回分のみ平田智浩氏描き下ろしのメタリックジャケット仕様。シリーズ全６作品が発売される予定。



本作は野上ゆかな、丹下桜、岩男潤子など、ゲームオリジナルのキャスティングも魅力。先日のアフレコ収録では「シルビィの成長ぶりに期待してください」（シルビィ役／野上ゆかな）との嬉しい言葉も。



PRESENT 涙を流したあの名作シリーズが『親子で楽しむＤＶＤシリーズ』



『あらいぐまラスカル』（3月25日発売／全4巻）。本シリーズではプレゼントキャンペーンも実施中。

25周年を迎えた日本アニメーションの手がける世界名作劇場23作品（『母をたずねて三千里』『赤毛のアン』等）が３月25日より、また4月25日よりウルトラマンシリーズ（第１弾は『ウルトラマンティガ』）がセットで、『親子で楽しむDVDシリーズ』（各3,800円）としてバンダイビジュアルから登場する。今回はこの名作を集めた「DVDプロモーションディスク」❹を10名にプレゼント。希望者は次ページ欄外を見て応募しよう。

MOVIE 「スピード」「ザ・インターネット」のサンドラ・ブロックが主演、製作総指揮

苦しい時も希望と目標を持って生きれば、きっと真実の愛と幸福が見つかるはず……。そんなメッセージが込められた映画がこの『微笑みをもう一度』という作品だ。主人公・バーディを演じるサンドラ・ブロックが脚本に惚れ込み、長編作品では初めての製作総指揮に乗り出し、母親役に初挑戦した作品でもある。主人公の目を通じ、人間や家族の愛といった癒しの力を気づかせてくれるヒューマンな物語だ。



© 1998 TWENTIETH CENTURY FOX

アメリカでは多くの女性の共感を得てヒットチャートで1位に。3月13日より東京・日劇プラザ他全国の東宝洋画系にてロードショー予定だ。

INFORMATION デ・ジ・キャラットちゃん声優オーディション開催



ゲームやアニメ関連のグッズを販売するゲーマーズショップのマスコットキャラクターとして人気の高い“デ・ジ・キャラット”ちゃんが、テレビCM、CD、ラジオ、ゲームなどに本格進出する。そこでこのデ・ジ・キャラットちゃんの声優を一般公募。我こそはと思う12歳以上の女性（プロ、アマ問わず）は、右下の必要書類を準備して、〒177-0033東京都練馬区高野台2-14-1（株）ブロッコリー「声優募集係」まで。4月15日必着。最終選考は5月2日、東京・六本木ヴェルファーレにて一般公開される。

必要書類
①履歴書（身長も記入）
②写真２点（顔と全身。特に全身は体のラインがわかる服装で）
③200字以内の作文「私はこういうデ・ジ・キャラットになりたい」
④18歳未満の方は親の同意書
問い合わせ：Tel.03-5372-6210

ゲーマーズCFソングを歌っているのも……

ゲーマーズのテレビCFソング「Welcome！」が好評発売中（1,500円）。これを歌っているのも、ねこみみ美少女キャラクター“デ・ジ・キャラットちゃん”だ。c/w「ともだち～for my friend～」とセットで聴いてね。ちなみにディスクは彼女の側を飛んでいる使い魔“ゲマくん”をかたどったもの。



PRESENT 長くて邪魔なケーブルがすっきり！「ケーブルパックン」をプレゼント

コントローラや、モジュラーケーブル、AVケーブルなど、DCの周りは長いコードがいっぱい。そんなコードをすっきり巻き取ってくれるのが、帝人商事から発売されている「ケーブルパックン」だ。ケーブルの長さに合わせて、大（650円）、中（600円）、小（550円）と色とりどり。これら３種類を１セットにして５名にプレゼント。面倒なケーブルの始末は「ケーブルパックン」❺におまかせ。



「ケーブルパックン」はケーブルを溝に差し込んで回すだけの簡単操作。引き出すときはケーブルの両端を引っ張ろう。

PRESENT 今大人気のアイドルがセットでトレカにホリプロアイドルパラダイス

ホリプロ所属のアイドル、深田恭子・優香・新山千春・酒井彩名・大森玲子の５人がトレカセットに。その名も「充実HIP（ホリプロアイドルパラダイス）第３弾」（発売中／１パック６枚400円、１ボックス3,200円、アルバムセット3,980円）。これをこの５人組にちなんで５名に進呈。希望者は「HIP」❻と明記し、あて先まで。



COOL TRAIN
cool drive makers
KITTY ENTERPRISES／1,223円



発売中

勢いつきまくりの彼らが、早くも３rdマキシシングルをリリース。オリジナリティのある強烈なサウンドは健在で、Coolな楽曲を楽しめる。

セイレン
al.ni.co
UNIVERSAL VICTOR／3,045円



発売中

待望の1stアルバムは「TOY$!」「晴れた終わり」「カナリア」と３枚のヒットシングルを収録。鋭いサウンドは、まさに新しいロックを確立している。

スーパーマン・ソリチュード
マカロニ
KITTY ENTERPRISES／3,059円



発売中

全国各地でのライブで、その圧倒的なパワーとクオリティの高さが評価されつつある彼ら。ファンの間でも話題の１stアルバムをリリース！

Dancing with Petty Booka
Petty Booka
日本クラウン／2,650円



発売中

時代を超えて、国境を超えてペティ・ブーカが世界のリズムに挑戦。元ピチカートファイブ、高浪氏による初のオリジナル曲も収録している。

Glow In The Dark
吉川晃司
ポリドール／1,325円



発売中

自らプロデュースから作詞、作曲を手掛けた１枚。自己を開放するラヴソングを、吉川晃司独特のロックンロールでキレイにまとめ上げている。

Purple Fruits
Caramel
FUN HOUSE／1,020円



発売中

sakashitaのキッチュなサウンドと、hibikiの自由奔放な詩とが混ざり合った、不思議な味わいのコラボレーション。C/Wは「Butterfly Lovers」。

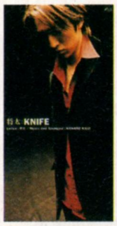
ハルカ…／カナタへ…
Pierrot
東芝EMI／1,050円



発売中

昨年９月にデビュー以来、まさに破竹の勢いの彼ら。待望のNEWシングルは両A面仕様で、Pierrotらしいポップナンバーを披露している。

KNIFE
将太
東芝EMI／1,020円



発売中

歌というKNIFEを持った18歳、将太のデビューシングル。テレビ東京系『ゲームWave』エンディングでもおなじみの「KNIFE」他、２曲を収録。

プレゼントの応募

LANDMARKで紹介したプレゼントの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧コーナーへのご意見などを明記してください。また、応募のあて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ ドリームキャストマガジン編集部「VOL.10 LANDMARK プレゼント名＋プレゼント番号」係まで。記事中に締め切りを明記していないものは３月18日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

Weekly Dreamcast Magazine Data Station

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

ドリームキャストタイトル売上げランキング ソフト売上げ TOP 10

3月は周辺機器も含めて、買いたいモノが目白押し！ これからどんどん発売ソフトのジャンルも幅広くなって、選択肢も広がるね。ドリームキャストも春商戦で大活躍かな!?

1位 前回1位 セガラリー2

セガ／'99年1月28日発売／5,800円／RAC（ハンドル、通信対応）



推定週間販売本数 **1万7356本**

推定累計販売本数 **28万8812本**

今週は裏技情報が満載!! なかなか先に進めない人にオススメのコマンドから気分転換にぴったりの小技まで一挙に紹介しているぞ。全「ラリー2」ユーザー必見！

2位 前回2位 SONIC ADVENTURE

セガ／'98年12月23日発売／5,800円／ACT（VM、振動、通信対応）



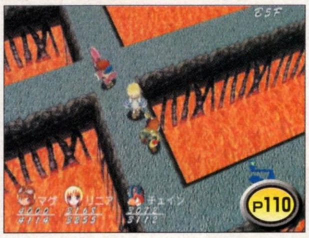
推定週間販売本数 **6558本**

推定累計販売本数 **35万6233本**

チャオコーナーでは引き続き、特定の動物のみを抱っこさせていった場合のチャオの変化を紹介しているぞ。お便り募集中のチャオコーナーにもぜひ投稿してね。

3位 前回3位 神機世界エヴォリューション

セガ・ESP・スティング／'99年1月21日発売／5,800円／RPG（振動対応）



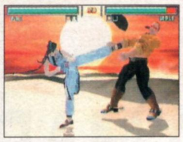
推定週間販売本数 **5460本**

推定累計販売本数 **11万8870本**

今週はディレクターの冨田氏に直撃取材!! プレイした人なら気になるあんな話やこんな話、さらには続編の話まで!? 好評の描き下ろしコミックもあるよ！

4位 前回4位 バーチャファイター3tb

セガ／'98年11月27日発売／5,800円（初回版2枚組）／格闘ACT



推定週間販売本数 **3416本**

推定累計販売本数 **29万0290本**

気がついたら30万本オーバーはもう目の前に迫っている！ DCの定番ソフトに間違いはないぞ！

5位 前回5位 July

フォーティファイブ／'98年11月27日発売／5,800円／ADV



推定週間販売本数 **1820本**

推定累計販売本数 **6万7193本**

シナリオの枝葉の部分も充実している「July」。じっくり進めていけば違う発見があるかも？

6位 前回6位 インカミング 人類最終決戦

イマジニア／'98年12月17日発売／5,800円／SHT



推定週間販売本数 **1230本**

推定累計販売本数 **5万8853本**

本作の魅力はシューティング部分にとどまらない。ドラマティックなストーリー展開も必見だ。

7位 前回9位 SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）

NECホームエレクトロニクス／'98年12月23日発売／5,800円／S・RPG



推定週間販売本数 **1066本**

推定累計販売本数 **4万2237本**

もうクリアした人は今度はパーツ集めに挑戦？ ニューロを手なずけて全パーツを制覇しよう。

8位 前回8位 GODZILLA GENERATIONS

セガ／'98年11月27日発売／5,800円／ACT（VM、振動、ハンドル対応）



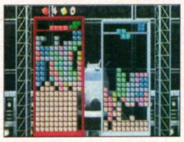
推定週間販売本数 **824本**

推定累計販売本数 **7万3997本**

もうぷるぷるぱっくを使ってプレイした？ 今まで以上にゴジラになりきってプレイできるぞ。

9位 前回10位 TETRIS 4D

ビーピーエス／'98年12月23日発売／4,800円／PUZ（振動対応）



推定週間販売本数 **820本**

推定累計販売本数 **1万6414本**

ルールは簡単だけど、極めるにはかなりの腕が必要な「テトリス」。目指せテトリスマスター！

10位 前回7位 戦国 TURB

NECホームエレクトロニクス／'99年1月14日発売／5,800円／A・RPG（振動対応）



推定週間販売本数 **623本**

推定累計販売本数 **2万3916本**

今週はじのたいスペシャル！ 開発の増谷さん、なのれーさんインタビューも掲載しているぞ。

※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月15日～2月21日。

★協力店／シータショップ溝ノ口・デジキューブ（全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スパー）・TVパニック・ブルート・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク

読者が選ぶ！発売前ソフト期待のランキング

期待のタイトル TOP30

今週は、1位に「グランディア2」が復活！ ちょっと新情報の少なかった「シェンムー」は一休みといったところかな？ ゲームショウでは、新情報も続々入るから、期待大だぞ!!

1位 前回2位 グランディア2

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG



570 POINTS

完成度 ？%

作り込みに期待！

前作は腰を据えてプレイして初めて気づくことも多く、遊び込みに堪えるゲームだったよね。こういういい部分は踏襲してほしいところ。過去の実績からいって大丈夫？

2位 前回1位 シェンムー（莎木）

セガ／今春発売予定／価格未定／FREE（※1）



546 POINTS

P30

完成度 ？%

「あつめてシェンムー」!?

今度の東京ゲームショウでは、会場で「あつめてシェンムー」のデータをもらえるらしいのだ。今週は、莎花のテーマを唄う伊織さんのスペシャルインタビューも掲載！

3位 前回3位 BIOHAZARD CODE:Veronica

カプコン／発売日未定／価格未定／ETC



409 POINTS

完成度 ？%

ゾンビ以外には……

「バイオ」といえば人型ゾンビのイメージが強いけど、今までの作品ではワニやサメ、果てはゾンビ犬なんかの動物(?)も登場したよね。今回もそういった敵は出てくる？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	魔剣X	アトラス／'99年予定	381
5	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／'99年予定	320
6	5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ／3月25日	318
7	7	Dの食卓2	ワープ／'99年予定	285
8	10	ストリートファイターZERO3	カプコン／発売日未定	249
9	14	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ／今春予定	225
10	13	北へ。White Illumination	ハドソン／3月18日	218
11	11	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル／2000年1月27日	211
12	12	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	SNK／今春予定	209
13	15	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン／3月25日	201
14	16	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／'99年予定	172
15	17	クライマックス ランダーズ	セガ／6月10日	157
16	18	ブルー スティンガー	セガ／3月25日	149
17	19	ゲットバス	セガ／4月1日	137
18	22	ベルセルク	アスキー／'99年予定	129
19	24	サンライズ英雄譚（仮称）	サンライズインタラクティブ／12月予定	124
20	20	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～	セガ／'99年予定	118
21	25	プロ野球チームをつくろう！	セガ／'99年予定	100
22	23	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ／3月11日	95
23	31	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル／発売日未定	92
24	21	UNDER COVER -AD2025 Kei-	パルス・インタラクティブ／初夏予定	89
25	26	リング（仮称）	角川書店／アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定	87
26	28	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ／初夏予定	84
27	30	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア／今夏予定	76
28	36	鄭問之三國誌	ゲームアーツ／発売日未定	73
29	34	ちょーハマるゴルフ	セガ／'99年予定	72
30	29	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン／4月予定	70

※データのポイントは3月5日号の読者アンケート葉書をもとに編集部で算出したものです。

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

Coming Soon ルーンキャスター

ノイジア／今夏発売予定／5,800円／SLG





？ POINTS

完成度 ？%

好きな人にはピンとくる？

魔術師となってモンスターを召喚し、立ちふさがる敵を撃破していくウォーゲームが登場だ。この作品の最大の特徴は、戦闘前にモンスターの行動パターンを用意しておく点。戦闘中には、モンスターはあらかじめ設定しておいたパターン通りに行動するのだ。モンスターの種類も接近戦が得意なヤツやその逆などさまざまで、行動パターンの使い分けが重要になりそう。いわゆるプログラミングゲーム好きの人は要注目の1本だ。

9 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…



アニメ調でないキャラクターデザインが新鮮？ ゲームショウでそのデキを確かめよう。

10 北へ。White Illumination



P32

ゲームショウのハドソンブースには広井王子氏やNOCCHI氏も参加される予定とか。

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です。

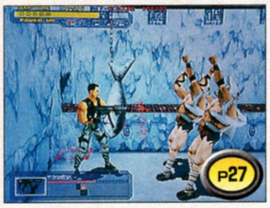
読者が選ぶ！移植希望ソフトランキング

移植希望 TOP20

セガファンにはおなじみのタイトルがランキングを占めているけれど、それだけに移植の可能性はどれも高そう？　もうあと少しで大物も発表されそうだから、期待していよう？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	283
2	2	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	170
3	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	154
4	14	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	91
5	3	バーチャストライカー2　バージョン'99	セガ ビデオゲーム	85
6	10	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル サターン	79
7	7	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	72
8	8	ソウルキャリバー	ナムコ ビデオゲーム	69
9	5	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	60
10	11	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	57
11	9	スパイクアウト	セガ ビデオゲーム	50
12	22	街	チュンソフト サターン他	47
13	12	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	44
14	13	バーニング レンジャー	セガ サターン	42
15	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト サターン他	41
16	23	ビートマニアシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	39
17	16	パンツァードラグーンシリーズ	セガ サターン	35
18	19	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ワークジャム サターン	34
19	18	スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード	セガ ビデオゲーム	33
20	15	CULDCEPT（カルドセプト）	セガ・大宮ソフト サターン	32

祝 ダイナマイト刑事2



ハイスピード移植かつオリジナル要素を引っさげて「デカ2」がドリームキャストに！

完成度 ？%

※写真は業務用のものです。

19 スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード



新作映画が封切されることだし、ぜひ出してほしいけど…。業務用のインカムしだいか？

実現度 10%（？）

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

ドリームキャストユーザーにとっては、やっぱり気になるNAOMIの作品。移植に関しては今後は速攻で家庭用にも落ちてきそう。より多くの参入メーカーが出るといいよね？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2　バージョン'99	セガ	29930
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	21940
3	6	スパイクアウト	セガ	16293
4	3	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	10972
5	4	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	10847
6	10	ビートマニア complete MIX	コナミ	6713
7	8	鉄拳3	ナムコ	6691
8	7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	6507
9	9	ソウルキャリバー	ナムコ	6211
10	13	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	5550
11	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	5068
12	11	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	SNK	4711
13	15	レースオン！	ナムコ	3967
14	14	VJ	ジャレコ	3898
15	5	ストリートファイターZERO3	カプコン	3699

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

10位（前回13位） 餓狼伝説 WILD AMBITION

SNK／稼働中／格闘アクション／HYPER NEOGEO 64基板



誰よりも強くなれ！

新システムを搭載することでさらにアツくなった攻防や、3Dになって磨きのかかった演出でファンのハートをがっちりキャッチ（?）した「WA」。そろそろ軸ずらしやヒートブロウなど、「WA」独自のシステムにも慣れてきた頃かな？　対戦はこれからがアツい！

11位（前回12位） ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

セガ／稼働中／ガンシューティング／NAOMI基板



家で練習、外で披露！

もうすぐ家庭用で発売されるけど、業務用でもまだまだ人気が高い「ハウス2」。NAOMI基板作品だから家庭用と業務用の違いはほぼゼロということで、家で練習して外では華麗なプレイを決める！ なんてことも可能だね。2丁拳銃プレイでクリアすれば君もヒーロー!?

Dreamcast

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

【ジャンル】
ACT ……アクション
RPG ……ロールプレイング
SHT ……シューティング
ADV ……アドベンチャー
SLG ……シミュレーション
SPT ……スポーツ
RAC ……レース
PUZ ……パズル
TAB ……テーブル
QIZ ……クイズ
ETC ……その他
A·□□□…アクション□□□の意味
S·□□□…シミューレション□□□の意味

【対応など】
VM…ビジュアルメモリ
ハンドル…レーシングコントローラ
つりコン…つりコントローラ
振動…ぶるぶるぱっく
マイク…マイクデバイス（仮称）
銃…ドリームキャスト・ガン
アナログ…アスキー・ミッション・スティック
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
99年3月					
11日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	UBIソフト	5,800円	RAC	ハンドル、振動
11日	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	4,800円	ADV	②(初回版③)、VM、振動、通信
18日	北へ。White Illumination	ハドソン	5,800円	ADV	
25日	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン	5,800円	対戦格闘	
25日	三國志Ⅵ	コーエー	9,800円	SLG	VM
25日	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	コーエー	9,800円	SLG	VM
25日	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ソフト単品）	セガ	5,800円	SHT	銃、振動
25日	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（ガンセット）	セガ	7,800円	SHT	銃、振動
25日	スーパースピード・レーシング	セガ	5,800円	RAC	ハンドル
25日	ブルー スティンガー	セガ	5,800円	ADV+ACT	振動
99年4月					
1日	バギーヒート	CRI	5,800円	RAC	ハンドル、振動
1日	ゲットバス（ソフト単品）	セガ	5,800円	釣りSLG	つりコン、振動
1日	ゲットバス（つりコントローラセット）	セガ	9,800円	釣りSLG	つりコン、振動
8日	デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN	ショウエイシステム	6,800円	SLG	VM、通信
8日	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫	メビウス／セガ	6,800円	ADV	②
15日	森田の最強将棋	ランダムハウス	5,800円	将棋	
15日	森田の最強Reversi	ランダムハウス	2,800円	TAB	
未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	未定	A·RPG	
99年5月					
27日	首都高バトル	元気	5,800円	RAC	ハンドル、振動
未定	★ダイナマイト刑事2	セガ	5,800円	ACT	
99年6月					
10日	クライマックス ランダーズ	セガ	5,800円	RPG	VM
未定	超発明BOYカニパン（仮称）	セガ	5,800円	RPG	VM
未定	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬（仮）	ナグザット	未定	麻雀	
99年7月					
未定	新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）	トミー	未定	SPT	振動、通信
99年12月					
未定	サンライズ英雄譚（仮称）	サンライズインタラクティブ	未定	RPG	
未定	紫炎龍2（仮称）	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ2000（仮称）	童	未定	ACT	
今春					
未定	レッドラインレーサー	イマジニア	5,800円	RAC	
未定	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ	6,800円	SHT	
未定	☆ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	SNK	未定	格闘ACT	
未定	シェンムー（莎木）	セガ	未定	FREE（※1）	
未定	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	未定	A·SHT	
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A·ADV	
未定	シーマン～禁断のペット～	ビバリウム	未定	育成SLG	マイク
未定	Speed Busters	UBIソフト	未定	RAC	
初夏					
未定	あつまれ！ ぐるぐる温泉	セガ	未定	バラエティ	通信
未定	UNDER COVER －AD2025 Kei－	パルス・インタラクティブ	未定	A·ADV	②
今夏					
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー	6,800円	ADV	VM
未定	★ルーンキャスター	ノイジア	5,800円	SLG	
未定	飛龍の拳列伝（仮称）	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
未定	FRAME GRIDE	フロム・ソフトウェア	未定	対戦ACT	通信
今秋					
未定	エンターテイメントGOLF	ボトム アップ	未定	SPT	
未定	大相撲	ボトム アップ	未定	SPT	
99年末					
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	VM
99年内					
未定	GEIST FORCE（ガイスト フォース）	セガ	5,800円	SHT	
未定	ちょーハマるゴルフ	セガ	5,800円	SPT	VM
未定	Dの食卓2	ワープ	5,800円	A·RPG	②、VM、通信
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	魔剣X	アトラス	未定	ADV	
未定	クールボーダーズ	ウエップシステム	未定	SPT	
未定	アキハバラ電脳組パタPies！	セガ	未定	育成SLG	
未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	未定	SLG	
未定	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～	セガ	未定	対戦格闘	VM
未定	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	未定	対戦バトルSLG	
未定	プロ野球チームをつくろう！	セガ	未定	SLG	
2000年1月					
27日	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV	
発売日未定					
未定	SD飛龍の拳列伝EX	カルチャーブレーン	5,800円	格闘ACT	
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	リング（仮称）	角川書店／アスミック・エース エンタテインメント	未定	ADV	
未定	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	ストリートファイターZERO3	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	グランディア2	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	フライトシューティング（仮称）	コナミ	未定	SHT	
未定	CARRIER	ジャレコ	未定	A·ADV	
未定	Warrz（ワーズ）	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	BraveKnights（仮称）	パンサーソフトウェア	未定	未定	
未定	F-1ゲーム（仮称）	ビデオシステム	未定	RAC	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース －翼の向こうに－（仮称）	ビングキッズ	未定	S·RPG	
未定	マリオネット・ハンドラー	マイクロネット	未定	ETC	
未定	Rayman2（仮称）	UBIソフト	未定	ACT	

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア（周辺機器）

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
99年3月				
25日	ドリームキャスト・ガン	セガ	3,000円	周辺機器
99年4月				
下旬	アスキー・ミッション・スティック	アスキー	7,600円	周辺機器
99年内				
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	周辺機器
発売日未定				
未定	マイクデバイス（仮称）	セガ	未定	周辺機器

その他関連製品

ガメラドリームバトル
●セガ●3月25日発売予定（3月6日より『ガメラ3』上映館の一部で先行販売）●2,980円●対戦バトル
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム。同「モスラドリームバトル」と連係。

超発明BOYカニパン あそんでキッドDCDC（デシデシ）
●セガ●4月下旬発売予定●2,980円●バラエティ
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム。DC版「超発明BOYカニパン（仮称）」と連係。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!!

Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

読者参加型企画

ドリームキャスト Weekly 読者レース RACE.10

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者の読者による読者のためのレビュー!
すべてのドリームキャストソフトを読者のみんなの投票で評価するドリームキャスト読者レース。今週は発売されたばかりの新作ソフトをまずは速報だ。次回のランクインが楽しみだね。

読者◎本命 9点 10週以上 名誉名馬 を狙え!

読者のみんなの投票で、オッズ（全投票平均点）が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週…と続け、50週（1年）以上続けると不滅の【名誉名馬】に認定だ。

オッズ表全ドリームキャストソフト

3月5日現在発売済み ドリームキャストソフト総本数17本

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	1	セガラリー2 ●セガ●1月28日発売●5,800円（通信、ハンドル対応）	RAC	9.5119
2	2	SONIC ADVENTURE（ソニックアドベンチャー） ●セガ●12月23日発売●5,800円（通信、VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	9.4816
3	3	神機世界エヴォリューション ●セガ（EPS/スティング）●1月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	RPG	8.9176
4	4	バーチャファイター3tb ●セガ●11月27日発売●5,800円	ACT	8.8494
5	5	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●1月14日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	ACT+RPG	8.521
6	6	ペンペントライアイスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●11月27日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	RAC	8.2293
7	7	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス） ●NECホームエレクトロニクス●12月23日発売●5,800円	SLG+RPG	7.7338
8	8	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●11月27日発売●5,800円（VM、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	7.247
9	9	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●12月17日発売●5,800円	SHT	6.96
10	10	July ●フォーティファイブ●11月27日発売●5,800円	ADV	6.7268
11	11	TETRIS 4D ●ビーピーエス●12月23日発売●4,800円	PUZ	5.0243

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。

発売中！近日ランクイン予定のソフト！

下のソフト6本はまだ発売されたばかりなので、ランクインまではそれぞれもうしばらくかかりそう。どれも発売済みなので、買った人は、ドンドン優先的に投票をしてきてほしいな。コメントの掲載率だって、速くていい内容ならば、ググッと上がるはずだぞ。来週以降は、さらに対象ソフトがドンドン増えていくから、お楽しみに！

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	総天然色立体冒険活劇パワーストーン ●カプコン●2月25日発売●5,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）	ACT	8.0	?
?	ポップンミュージック ●コナミ●2月25日発売●4,800円（ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	9.0	?
?	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●3月4日発売●5,800円（アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく対応）	SLG	8.33	?
?	サイキックフォース2012 ●タイトー●3月4日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）	ACT	7.33	?
?	ぷよぷよ～ん ●セガ●3月4日発売●5,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）	PUZ	8.0	?
?	麻雀大会II Special ●光栄●3月4日発売●6,800円	TAB	7.0	?

※今現在投票可能なタイトルは、ここのリストに載っている発売済みソフト17本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票や、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまいますので、十分注意してください。

★新作ソフト最速情報紹介 久々の新作2本。まずは速報だ!!

?着 総天然色立体冒険活劇パワーストーン



カプコン／'99・2・25
5,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）

全投票平均点	?
本誌の平均点	8.0

対戦格闘のような複雑な理論を覚えてなくても、適当なガチャプレイしているだけで面白い。鬼ごっこのような感覚で、パワーストーン（石）を手に入れるまでは、ひたすら逃げて、取ったらこっちのものって感じで攻めまくるのが爽快。逆に、対戦格闘のように常に攻める姿勢だけでプレイしていると、面白さが伝わらないかも。もちろん、つかむ、投げる、上に登る、壁をかけあがるなど、思いつくことをなんでもできるので、単調さもまったくなし。つまり、思ったことをなんでもやってみて、自由に楽しもうっていうのが、このゲームのコツだと思う。1人プレイよりも、みんなでワイワイ騒いでやったほうが楽しさも倍増するね。（東京都・ゲンゾー）

?着 ポップンミュージック



コナミ／'99・2・25／5,800円（ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく対応）

全投票平均点	?
本誌の平均点	9.0

はじめはゲーセンで流行りの音楽ゲーム、としか思っていなかったのですが「ボタンを叩く」そして「音楽ができあがる」のがすごく気持ちいいことだと知って、ハマってしまいました。「ポップンコントローラ」は必須です。これなしでプレイして爽快感が下がったのでは、もったいないと思う。（愛知県・岩月知子・26歳）アーケード版、そのまんまの出来映え。しかも様々な練習モードやオリジナル曲が5曲も追加されているなど、オリジナル要素も満載。ドリームキャスト版オリジナル要素があるのも、ユーザーとしてはうれしい限り。とても楽しいので、アーケード版未体験の人にも、ぜひチャレンジしてもらいたいな。（東京都・大森恭子・27歳）

★新着&要チェック周辺機器紹介 余裕があればぜひ購入を?

?着 ポップンコントローラ

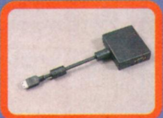


コナミ／'99・2・25
4,990円

全投票平均点	?
本誌の平均点	—

大きさは手頃で、無理なくゲームを楽しめる。しかしボタン反応が敏感で、気を付けていないとミスタッチを連発してしまう。またビジュアルメモリはともかく、ぷるぷるぱっくには対応してほしかった。何はともあれ、「ポップン」には必須アイテム。（東京都・榊原知子・23歳）ポップンコントローラって名前通りに「ポップンミュージック」だけにしか使えないよね。それで4,990円はちょっとキツイ。（宮城県・五十嵐敦大・13歳）

1着 NEW HARD ドリームキャスト・VGAボックス



セガ／'99・1・14
7,000円

全投票平均点	9.3076
本誌の平均点	—

イヤホン端子のボリューム設定がないが、メガドラによくあったようにゲームによって出力ボリュームがバラバラということもなく、音も割れない。細かいが大変ありがたい配慮がなされていると思いました。（東京都・加藤全史・24歳）対応しているソフトのみだが、使ってみるとまったく違うゲーム画面に見えるほどきれいに映る。ゲームはもちろんドリームパスポートにも最適。小さい字がクッキリ見える！（神奈川県・天谷茂男・21歳）

オッズ表ドリームキャスト寸評

来週以降、一気にランキングは過熱へ!!

久しぶりの新作ソフトの登場を来週に控え、各タイトルともほぼ前回並みで推移している読者レース。当面の注目は、9点台をキープしている「ソニックアドベンチャー」と「セガラリー2」が、それぞれ初の10週連続9点台を突破できるかどうかだね。今後は次々と手強い新作も登場するから、首位戦線も必見。注目せよ!!



来週登場予定の「パワーストーン」。何点でくるかな？

「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「ん？　ナニよ、ハチ？」「なんつーんデスかね。もうここ数週間はゲーム業界、大変な話題がドドドーッて来ますねぇ」「ハチよ……。たぶんこの号が出てる頃には、ゲーム業界がある話題でワッと盛り上がってると思うんだわ。だがの、大切なのはそこから先よ。先のことをちゃんと冷静に考え直してみるのも大切なんだと思うわ」「……い、いきなり難しい話をしますね、たいちょう」「ま、それはいいとして、メディアはもっと将来を見据えた上で、責任感ちゅーものをもたんとな。伏せ字になっとらん伏せ字や、東○ポ的な無責任な記事やら……。シ○ートじゃないんだから」「……たいちょうに言われたくないんだなって、今5万人ぐらい思いましたよ、たぶん（笑）」「うっ」

発売済みソフト情報

新作ソフトもいいけれど、発売済みソフトで買うかどうか迷ってる……なんてソフトもあるんじゃないかな？　今回は気になりそうな4本のソフトをチェックしてみたぞ!!

4着 前回4着 バーチャファイター3tb



セガ／'98・11・27
5,800円／ACT

全投票平均点 8.8494
本誌の平均点 10.0

ドリームキャストといっしょに発売された当初と比べると、少しずつではあるが投票点が落ちてきているようだ。移植レベルが完璧とはいえ、やっぱりドリームキャストオリジナルのオマケやオリジナル要素が、まったくといっていいほどないのは痛すぎる。せっかくの良作でも、これではすぐに飽きてしまう。（島根県・田村正樹・23歳）

6着 前回6着 ペンペントライアイスロンン



ゼネラル・エンタテイメント／'98・11・27
5,800円（ぷるぷるぱっく対応）／RPG

全投票平均点 8.2293
本誌の平均点 8.0

見た目のキャラクターのアクの強さでひいてしまう人もいるかもしれないが、ゲーム自体の面白さは、このキャラクターのアクのおかげで2～3倍になっていると思う。つまり追いかけられる恐怖をとても感じられる不思議なレースゲーなのだ。（大分県・長谷部宏・17歳）続編が出たら通信対戦対応になるのかな。（東京都・松崎高志・17歳）

9着 前回9着 インカミング 人類最終決戦



イマジニア／'98・12・17
5,800円／SHT

全投票平均点 6.96
本誌の平均点 7.0

セーブできるポイントがかなり限られているため難易度が高く感じる。失敗してはやり直すことに、どこまでモチベーションが続くか疑問。途中で放棄する人も多いのでは。このテのゲームにしては、操作方法が簡単でとっつきが悪いほうではないぶん残念。（大阪府・山口幸一・23歳）

10着 前回10着 July



フォーティファイブ／'98・11・27
5,800円／ADV

全投票平均点 6.7268
本誌の平均点 5.66

期待のドリームキャストのソフトだったのに、口パクや音声がないのはどうかと思う。ストーリーには惹かれるところがあるが……。（愛知県・キュービック・16歳）もう少し、先の読めない展開だったらプラス1点したのだが。今の段階では8点止まり。（東京都・浜田俊輔・20歳）

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

順位	前回	周辺機器名／データ	全投票平均点
1	新	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●1月14日発売●7,000円	9.3076
2	1	アーケードスティック ●セガ●11月27日発売●5,800円	8.7601
3	2	レーシングコントローラ ●セガ●1月28日発売●5,800円	8.8823
4	3	ドリームキャストコントローラ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.4617
5	4	ビジュアルメモリ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.1712
6	5	ドリームキャストキーボード ●セガ●11月27日発売●4,500円	8.1007
7	6	ドリームパスポート ●セガ●11月27日発売●本体同梱（非売品）	7.6949
8	7	あつめてゴジラ～怪獣大集合～ ●セガ●'98年7月11日発売●2,500円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	5.9292

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意（※ただしカウントはしています）。

場外馬券場 夢馬主の声

●「センチ2」で、主人公の葬式に女の子達が集まったら、ものすごい修羅場になると思うんですけど……。（北海道・秋田直美・20歳）
●友達が「戦国 TURB（ターブ）」のことを「戦国 TUBE（チューブ）」と言っていた。どっちだっけ？（東京都・千葉慎太郎・15歳）
●親に「セガラリー2」をしているところを見られた時に、テレビ中継の画面と間違えられた。（福岡県・山中聡史・16歳）

総評 来週から毎週新作ラッシュ！

春休みを前に、先週、今週と新作ソフトを買い込んで、ドリームキャスト三昧の生活をしている……なんて人も多いんじゃないかな。来週からはそのへんの新作ソフト達が、毎週ランクインしてくるはずだぞ。次号以降の読者レースは必見なのだ!!

↓応募方法はこちら！ 当面はセガサターンも受付中!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、「北へ。White Illumination」だ。このタイトルは、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな？　右の例のように書いてね。

今週の着順予想 「北へ。White Illumination」は何着だ？



【隊長さんの予想】ムム。今週の表紙のタイトル！ワシは7着ってとこかの。【ハチの予想】うー、ボカァ5着って感じかな。

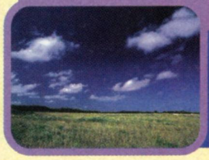
3/5号当選者
3/5号着順予想「ぷよぷよ～ん」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。当選者は、オッズ表にランクインししだい発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

オール読者レース 参加者大募集中！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は「リアルサウンド～風のリグレット～」の予想をしてもらおう。この作品のドリームキャスト読者レース初登場オッズは何点になるかな？　右上の例のように書いてくれ。

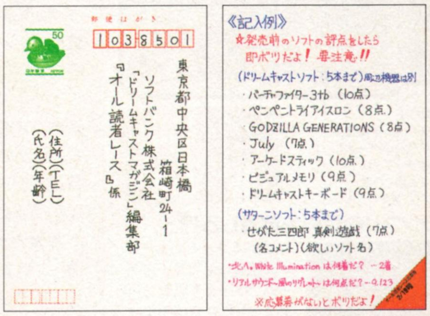
今週のオッズ予想 「リアルサウンド～風のリグレット～」は何点だ？



【隊長さんの予想】サターンの復刻版と。9.0239。【ハチの予想】隊長、それサターン版の点では（笑）？ボカァちょい下8.9827で。

3/5号当選者
3/5号オッズ予想「サイキックフォース2012」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい、発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（セガサターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券（P.15の右下のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は3月11日（当日消印有効）だ。

毎週の特別プレゼント！

アーケードスティック&VM（ビジュアルメモリ）



ドリームキャストユーザーなら、持っていても損はしないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるかもね。ドンドン送ろう！

3/5号当選者
最後は、3/5号応募者プレゼントの発表だ。今週は、岡山県・福田知彦君、岩手県・有賀雅子さん、三重県・松原洋平君、秋田県・永渕富宏君、奈良県・塚本和光君の5名に決定だ。おめでとう。プレゼントが届くのを待っててね！

「たいっちょー!!」「む？」「伏せ字の話が出たので、先週の答え合わせをしておきたいんだなっ」「む？　ネットではなんか勝手に盛り上がっておったが（笑）、正解者が1人いたの。見ての通り、答えはダイナマイト刑事じゃ」「ブーブー!!　なんじゃそら～っ!! たいちょうらしい伏せ字じゃあっ！　ブーブー!!」「（はいはい……）ま、話に続きはあるから。風林火山のネタだっけ？　あれ、誰かバラそうとしてたけど、モロはダメやて、モロわ（笑）。続きはドリマガでいっとくでー!!」「おおっ？」

オール読者レース応募券 3/19号

WEEKLY 発売直前のドリームキャストソフトはこれで完全チェック!!

Dreamcast ドリームキャスト ソフトレビュー SOFT REVIEW

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定１週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

- ●1〜2……製品レベルではない。
- ●3〜4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- ●5〜6……不満点が目に付くが、いい点の方が目立つ。
- ●7〜8……自分なら、このソフトを買って遊びたい。
- ●9〜10……このソフトは買い！　他の人にもオススメできる。

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今週のメンバー ●REI ●出口かおり

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今週のメンバー ●サマライ籏野 ●とど

ゲストライターズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

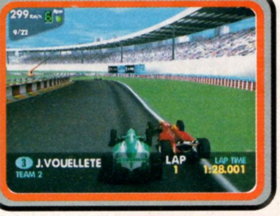
今週のメンバー ●MAN次郎

3月5日〜3月11日

▼発売予定ソフト

MONACO GRAND PRIX racing simulation2

3月11日発売



- ●UBIソフト
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●RAC（レースゲーム）
- ●バックアップあり
- ●1〜2人用（対戦）
- ●レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.33

グランプリの世界を制覇しろ!?



ＤＣ初のフォーミュラカーを題材にしたレースゲーム。細部まで設定が可能で、手軽なレースモードからマニアックなシミュレーションモードまで、ファンにはうれしい仕様。

Vol.7　108Pへ

GPに詳しくないと……

各レースごとに天気や対戦相手のレベルまで設定できるとは、いやはや細かいですな。逆にいっちゃうとマニアにはたまらんものがあるということでしょう。私が楽しめたのはクラシックモード。厳しいフォーミュラレースの世界から一転して、ちょっとユーモラスな雰囲気すらただようレース展開になる。コース風景まで昔のものになるのが面白い。ただこれはアーケードモードやシミュレーションモードでもいえることだけど、思った以上に曲がりにくいので慣れるまで練習が必要。あと、シミュレーションモードは初心者お断りって感じ。マニュアル読んでも？でした。（REI）

7

「モナコ」のコースって、こんなに狭いの？

見た目はかなり美しい。タイトルにあるモナコのコースの再現度も高い。でもただのレースゲームだと思ってプレイするとイタイ目をみる。特にコーナリングでは、ブレーキングや、ライン取りをしっかりしなければ、まともに曲がることすらできない。さらに、シミュレーションモードでは、車のセッティングをしないと、もはやまともに走ることすらキツイし。まぁ、そういうシビアな部分が表現されているリアルなシミュレーションだと思えば納得できるけど。ただ、どうせならスピンやクラッシュも、もっとリアルに表現してほしかった。（サマライ）

7

操作になれれば面白い？

オープニグムービーやレース中の効果音、グラフィック面はさすがDCといったところ。レースの開催国やサーキットの数は多く、色々なレースを楽しむことができるのもいい感じ。個人的にはガレージでできるマシンの調整が面白かった。なかでも、タイヤ等の一般的なものだけではなく車高やダンパーをいじれるという設定の細かさに驚いた。でも、ノーマルパッドでプレイした時の操作感覚が悪く、普通にコースを走れるようになるまで時間がかかる。レーシングコントローラのほうがプレイしやすかった。あと、ロード時間も少し長め。（MAN次郎）

5

リアルサウンド〜風のリグレット〜

3月11日発売



- ●ワープ●4,800円（全年齢推奨）
- ●ADV（インタラクティブサウンドドラマ）
- ●バックアップあり ●1人用
- ●2枚組（初回版のみ「D2」体験版付き3枚組）／VGAボックス、ビジュアルメモリ、通信、ぷるぷるぱっく対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 —　平均点 8.0

"音"が奏でる物語を体験しよう



音だけで創られるマルチエンディングアドベンチャーのＤＣへの移植版。ストーリーに変更はないが、ビジュアルの追加や、ビジュアルメモリ対応等、追加要素あり。

Vol.10　44Pへ

フォトがいいよね

今回はビジュアルありとのことで、イメージが膨らまないかと思ったのだけど、全然そんなことない！　逆に風景が映し出されることで、より鮮明にイメージが広がったように思う。私はDC版のほうが好きだな。でも回想シーンのことも考えて、セピアのフォトも使っていたらもっと好みになるんだけど。あと音楽が長すぎてちと辛い箇所もあった。オートプレイは、展開が毎回変わるラジオドラマを聴いてるみたいで面白かったわ。オマケの「Ｄ２」体験版もグッド。もう少し遊べるともっと良かったけど。それにしてもシークレットデータって……？（かおり）

9

SS版を敬遠していた人にも

どのエンディングを迎えたかによって評価は変わると思う。個人的には、いい話だとは思うけど感動するほどではなかった。でもツボに入ってしまった人にとって、生涯忘れがたい作品になるというのは納得できる。プレイヤーがやるべき最大の作業が「何を選択するか悩むこと」だっていうのがいい。新要素であるビジュアルが、ちょうどよい刺激になって、ただぼーっと聞くだけよりもゲームに集中できた。ただ、やっぱりポーズ機能はつけてほしかったな。ほんのわずかな中座のためにゲームを終了するのはツライ。（とど）

7

「ドラマ」です。ゲームじゃないです。

サウンドスタジオで使われている結構いいヘッドホン（２万円くらい）でプレイ。確かに音はサターン版よりいいけど、「ような気がする」ってレベル（特に声）。でも、ミックスされている部分や曲、SEは確かにいいです。そのいい音による表現力が、この作品にとってはかなり重要だと思うし、その分より物語に入り込めるハズ。また、ぷるぷるぱっくを付けてプレイすると、サターン版とは違う感覚で面白いです。作品については選択肢のある「ドラマ」だと思っているので、ゲーム性を求める人にはオススメしませんが、「ドラマ」を楽しめる人はぜひ。（サマライ）

8

レビュアー紹介

このレビューを書いている人はどんな人？　そんな疑問を持った人は、ここをチェック！　レビュアーのコノミがわかるぞ。

出口かおり　今週は確定申告のため領収書を整理してたのだけど、まー出るわ出るは。ゲームソフト代だけでざっと40万円！　なんだそりゃ（笑）。

MAN次郎　インターネットの懸賞に応募するのが最近の日課。でも、世の中そんなにあまくない。当たったのは旅館のクーポン券だけ（100円分）……。

とど　ちまちまとヒマをみつけては、ひたすら「FFⅧ」をやり続ける日々（実は気に入っている）。心待ちにしているのは「魔剣X」です。

REI　現在自分のホームページをDCでも快適に見えるよう改装中。元から軽いページ目指してたんだけど。width="500"がベスト？

サマライ籏野　「リアルサウンド」をプレイして、なんか昔の甘酸っぱい記憶が蘇る始末。やっぱ、歳取ったなぁ。「2」出してください、飯野さん。

NAOMI™の可能性に迫る、あぶない対談！

㈱セガ・エンタープライゼス
第三AM研究開発部部長
小口 久雄

㈱カプコン
常務取締役開発副本部長
船水 紀孝



NAOMI™とDreamcastの、相乗効果(シナジー)にかける"夢"

先日開催された'99 AOUショーで、ドリームキャスト予備軍とも言えるNAOMI用タイトルが大量出展されたことは、ドリマガ読者であればご存知のとおり。今回はそれを記念し、セガを代表して「バーチャロン」でおなじみのAM3研の小口部長と、NAOMIライセンシィを代表してカプコンの船水副本部長との特別対談を掲載。さて、どんな危ないネタが飛び出すやら？



2月18・19日に催されたアミューズメントエキスポは、DCユーザーに大きな朗報をもたらせた。

ただの移植では意味がない 家庭用ならではのアレンジを

――今回のAOUショーで、セガとカプコンからそれぞれNAOMIタイトルが出展されたわけですが、まずはそれらをご覧になった感想などを。

小口 「パワーストーン」は、動きやアクションがすごくいいですね。でも、やることが多すぎて、逆に僕のレベルだと何をやっていいのかわからなくて(笑)。NAOMI基板でこの時期にあれだけのクオリティの作品を出しているというのは、すごいですよ。

船水 いやいや、よくできたなぁというのが、正直なところですよ。

小口 DC版とほぼ同時期にリリースというのは？

船水 あれはコンシューマサイドからの要望だったんです。実は社内でも「早すぎる」という反対意見もあったんですが、さきほど小口さんが言われたように、ゲーム内容がわかりにくいという意見もありましたので、じゃぁ家で練習してアーケードで対戦してもらえればと。両方で盛り上がってくれたら我々もうれしいですね。

小口 いきなり否定的な意見で失礼なんですけど、家庭用向けに出すのに、全く同じゲーム内容というのはどうかと個人的には思うんです。「セガラリー」とか、正直言ってお客さんに対して申し訳ない気持ちがありますね。僕はアーケードと家庭用では、ゲームの本質は全然違うと思っていますから。例えば今回出展した「クレイジータクシー」だって、NAOMI基板だからDC版を出すのは簡単なんですよね。でも、僕はそのまま出すのは絶対に反対。あの題材と名前で出すのであれば、もっと家庭用ならではの要素が追加されているべき。

――過去、AM3研からは、「セガラリー」「マンクスTT」「バーチャロン」「ラストブロンクス」などがサターンに移植されましたが？

小口 実は、ずっと忍びなく思っていたんです。その点、カプコンさんは「私立ジャスティス学園」などで育成モードなどのオリジナル要素をつけていますよね。本来はそうあるべきなんですよ。

船水 わかります。僕も"移植"って言葉は大嫌いですから。

小口 ですよね。移植ができた時点で、アーケードの価値が失われているんですよ。



SEGA

㈱セガ・エンタープライゼス 第三AM研究開発部部長 小口久雄

HISAO OGUCHI

セガのアーケード開発部隊の中でも異色の存在である小口部長は、根っからのギャンブル好き。AM3研のラインナップが、氏のバクチ的発想を如実に表している？ 代表作は、マークⅢ版「どきどきペンギンランド 宇宙大冒険」、アーケード版「スーパーモナコGP」など。

AOU CHECK IT! ダービーオーナーズクラブ／セガ（AM3研）

一見すると従来にあるメダルの競馬ゲームのようであるが、実は業界初の競走馬育成通信対戦ゲーム。プレイヤーは馬主となり、競走馬を調教して馬を育てていき、レースに参加することで誰よりも強い馬を育て上げることを目標にする。カードシステムで自分だけの馬を所有することができるので、全国のアーケードで自分だけの馬を使って勝負することが可能だ。今回は参考出展ということで馬データはカードに保存される形式だったが、将来的にはVMにということも十分あり得る。また、NAOMI基板で８人同時の通信対戦を実現していた点にも注目。なお、参考出展につき、発売日、稼働時期、商品化の現実性などは一切未定。

カードで馬情報を管理

プレイ後はこのようなカードが発行され、これに馬の情報が書き込まれる。このカードを持ち歩き、対戦したくなったら筐体に挿入。確かに、今までこうしたゲームはなかった！





サテライトは２人が座れるようにと、椅子は若干大きめ。ちゃんと計算されているのだ。

船水 アーケード向けのゲームを作っているときって、絶対にコンシューマネタで盛り上がるじゃないですか。「このシステム使って家庭用で出したら」って。

小口 あるある。盛り上がるよね。

船水 今までは"アーケードでできなかったことを家庭用で"って思いはあっても、それがなかなかできない環境だったんですよ。いろいろな意味で。NAOMIとDCのいいところは、その作業がすごくやりやすいんですよね。ただ、「パワーストーン」に関しては、もうちょっと時間があればもっといろいろできたんですけど……。

セガは納期を優先しすぎ、ソフトの大事さをわかっていない！

小口 やっぱり期限が決まっちゃっていると、やっぱり企画そのものが削られちゃうんですよね。ゲーム開発は常にスケジュールと内容との葛藤がありますからね。

船水 最近、下の人間に「クオリティは落とすな、時間は守れ！」って言いましたよ(笑)。そのぐらい苦しんでも、いい作品にしてほしいんですよね。出してみてあとで後悔するのはイヤじゃないですか。

小口 自分がセガにいて思うのは、あまりにも納期優先で100%完成していない状態でリリースしちゃう、スピーディな体質だなということ。

船水 それは、僕が一ユーザーとしても感じていることですよ。

小口 そうでしょ。DCの某ソフトでも、カメラが裏側に回りこんじゃったりとか、一部でポリゴンが欠けたりとかそういうのってやっぱり許せないんですよ。そのクオリティで出すのは僕も反対したんですけどね。売り時に間に合わせたかったという気持ちもわかりますけど、いい物だったら、別に年末じゃなくても売れるはず。だから、僕は絶対反対。セガの人間がこんなこと言っちゃまずいんだろうけど、セガはソフトの大事さをわかっていない。僕はSG-1000の頃からだから、10年以上セガにいますけど、ずっと同じことを繰り返してきているじゃないですか。ハードのスペックは今の市場で一番いいかもしれないけど、それに見合うソフトがなかったらただの機械ですからね。それは入交社長にも言ってるんですけどね。

――内部批判にもなりかねない発言ですが、掲載はOKですか？

小口 いいですよ。もちろん企業としては競争相手を見据えた戦略をとらなきゃならないというのも理解できるんですけど、ダメなものはダメ。ハードを引っ張るのはソフトなんだから。

船水 '98年秋の東京ゲームショウで、鈴木裕さん、飯野（賢治）さん、広井（王子）さん、うちの岡本（開発本部長）、そして入交社長のメンバーで、ステージがあったじゃないですか。その席で入交社長が「この中にいるやつは、誰も期限守らない」って(笑)。

小口 でもね、開発環境のことを考えると確

おさらい 業務用汎用基板"NAOMI™"がもたらす、相乗効果とは？

'98年のJAMMAショーで初お披露目された、業務用汎用基板NAOMI。その特徴を一言で表せば、「DCと同性能」だということだ。家庭用ゲーム機がまだ16ビット、32ビットの時代は、業務用基板との性能差は歴然としており、正直なところ、業務用の人気タイトルの移植も苦しい作品が多かった。しかしNAOMIの登場でDCとの性能差は完全になくなり、業務用最新タイトルが100%同じクオリティで、家庭で遊べるようになったのだ。さらに業務用タイトルと家庭用タイトルがVMを通じて連動されるなど、セガならではの相乗効果に期待のかかる、注目の基板なのである。

【NAOMIの仕様】

- ◆CPU：SH4：128bitグラフィックス・エンジン内蔵 RISC CPU（動作周波数 200MHz 360MIPS／1.4GFLOPS）
- ◆グラフィックエンジン：PowerVR2
- ◆サウンドエンジン：スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISC CPU内蔵（64チャンネルADPCM）
- ◆メインメモリ：32Mbyte
- ◆グラフィックメモリ：16Mbyte
- ◆メディア ： ROMボード
- ◆最大同時発色数：約1,677万色
- ◆画像表示処理機能：Bump Mapping
  （バンプ・マッピング）凹凸の生成
  Fog（フォグ）霧効果
  Alpha-Blending
  （アルファーブレンディング）半透明効果
  Mip Mapping
  （ミップ・マッピング）ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャの自動切り替え
  Tri-Linear Filtering
  （トライーリニア・フィルタリング）バイーリニア・フィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用
  Anti Aliasing
  （アンチ・エイリアシング）輪郭に生ずる「ギザギザ」を滑らかに処理するフィルタ機能
  Environment Mapping
  （環境マッピング）
  周囲の環境が映ったテクスチャーをオブジェクトに貼り込む機能
  Specular Effect
  （反射光エフェクト）オブジェクトに光沢を施す機能など
- ◆ゲームポート：JAMMA（※）ビデオ規格（JVS）ゲームポートにおける新しい業界標準規格に準拠。
- ◆拡張機能：CD-ROM（オプション）対応予定
- ◆その他機能：時計機能など





例えば対戦格闘ゲームであれば、自宅でオリジナルキャラをエディットして試合に持ち込んだりとか、ドライブゲームのタイムをVMに保存し、自宅のDCでモデムを通じてインターネットランキング参加するなど、VMを使えば、ゲームの可能性が一気に広がるのだ。

ドリームキャストと連動可能！



かに苦しいんですよね。NAOMIもDCも、ツールが届いたのってギリギリでしたからね。

船水 そう考えると、ゴジラやペンペンはエライですよ(笑)。

小口 うん、よく間に合わせたなと。ゴジラはね、企画そのものは全然悪くないと思うんですよ。うまく作れば。でも、エンターテインメントって旬がありますから、やはりスピードは命なわけですよ。今回のAOUショーのコナミさん、あの音楽ゲームのラインナップはすごかった。他メーカーも負けまいとして商品開発しているんでしょうけど、その追随を許さないぐらいのスピードで出してきましたよね。あれにはちょっと参りましたよ。僕らも仕込んでいますけど、ただのマネじゃぁダメですよね。マネはダメなんだけど、そういったアイデアの共有というのはアリだと思うんです。プリクラ、対戦格闘、UFOキャッチャーなどなど、そうやって資産を共有し合って業界は成長していくわけですから。

通信ゲームは、新規格「ゲームシホーダイ」で?

──カプコンさんの中で、NAOMIの位置づけというのは?

船水 アーケードの標準基板という感じですね。

──ビジュアルメモリ(以下VM)を使って、家庭用と連動させるような企画は、具体的に動いているのでしょうか?

船水 そこは一番興味があるところですねぇ。「私立ジャスティス学園」みたいなものをNAOMIで作ってみたいというのはありますね。家庭用でエディットして、アーケードで対戦とか。それって、うちのゲームらしいし、NAOMIとDCならではでしょ。

──ぜひ実現してほしいですね。AM3研はいかがですか?

小口 うちはDC版オラタンで、モデムを通じた通信対戦を何としてでも実現させたいと思っています。(会社の)上からは「もっと早く出せ」とは言われているんですけど、DCのよさを生かすためにも断固として断っているんです。頑張って必ずいいものに仕上げますので、期待していてくださいよ。

──ネットワーク対応で、タイマン勝負じゃなくて3人や4人対戦というのも面白そうですよね。

小口 いいトコ突きますねぇ(笑)。

──モデムの必要性というのはどうでしょう?

小口 DCは友達が家にいなくても、電話回線を通じてコミュニケーションできるというのが強みですよ。ポリゴン数や処理速度などは、僕の中ではまるで興味ないですね。例えば将棋やオセロというレベルのゲームでも、通信対戦って面白いし、メールの交換やインターネットの掲示板を見ているだけでも楽しいですよね。そこは性能とは関係なく、DCの一番いいところだと思いますよ。

船水 うちもDCでやる以上は、そこをウリにしていきたいですね。ただの移植作品だったら、4メガRAMカートリッジ使えばサターンでなんでも移植できちゃう。だから「ストZERO 3」もPS版を先に作りましたけど、なぜDC版をすぐに出さないのかというのはそこにあるんです。

小口 「セガラリー2」も通信対戦できますけど、対戦前後に二言三言のチャットができるじゃないですか。あそこが面白いんですよね。

──噂ではPS2にはモデムはつかないとも言われていますが。

船水 ないのならそれは別に構いませんけど、通信機能は絶対にあるべきでしょうね。

小口 なくても商売として成り立ちますけど、まぁそれは考えていないということは、絶対にないでしょうね。でも、DCはハード発売のタイミングにインフラの整備が間に合わなかったじゃないですか。「セガラリー2」をきっかけにして、こういったネットワーク対応ゲームが増えてほしいですね。

船水 リアルタイムの対戦格闘を実現するには、今のインフラでは相当厳しいですよね。ですが、「ストZERO 3」ではネットワークを利用した新要素を、必ず何か入れる予定です。

小口 あと、僕は携帯電話やポケベルといった、通信機器のエンターテインメント性ってすごく可能性を感じますね。例えば携帯ゲーム機と連動させて、衛星から一斉に指令を出して、全国の子供達に宝探しさせるとかね。ビジュアルに飽きると、次はそういった人間本来の楽しみ、遊びの原点に戻ると思うんです。だから、うちがAOUショーに出展したNAOMI基板の「ダービー〜」も、今はアーケードで8人対戦だけですけど、将来的なこともちゃんと考えていますよ。

船水 でもネットワークって課金の問題がありますよね。

小口 大人だったらクレジットカードとかありますけど、子供達はそうもいきませんからね。

船水 NTTが重い腰を上げてくれたら解決することがいっぱいあるんですけどね。テレホーダイのゲーム版で「ゲームシホーダイ」とか(笑)。

小口 それいいですね! 僕もパソコンを買って初めて通信につないだとき、電話代の請求が45,000円もきて、あせりましたよ。

AOU CHECK IT! パワーストーン/カプコン

PK同時押しで何でもできる、新感覚の対戦アクションゲーム。3D空間を自在に動き回れるゲームシステムやガードなしの対戦スタイルなどは、今日のマンネリ気味のゲーム事情に一石を投じた。

従来の対戦格闘に慣れすぎてしまっているヘビーユーザーには取っつきは悪いかもしれないが、純粋なアクションゲームの進化系として受けとめることができれば、これほど楽しいゲームはない。

先日、DC版が発売されたばかりで、ユーザーの評判もなかなか。家庭用ならではの要素が物足りないのは否めないが、初心者から上級者まで楽しめること間違いなしだ。



すでに全国のアーケードで絶賛稼働中。既存の対戦格闘ゲームに慣れ切ってしまっているユーザーには、違和感があるかもしれない。



完全移植もなにも、DC版はNAOMI版と全く同じ。自宅で練習して、アーケードで対戦デビューしてみよう。

AOU CHECK IT! クレイジータクシー/セガ(AM3研)

西海岸風の街を爆走する、業界初のタクシーを題材にしたドライブゲーム。お客を乗せたら、とにかく全開アクセルオン、目的地にいち早く到着すればどんなルートを通ってもお構いなし! という、従来のレースゲームとは違った、ダイナミックな走りと壮快感がウリ。気軽に楽しめるようにと、あえてアップライト筐体という割り切りも潔い。

もしこれがDCにも登場するとしたらどんなモードが、と想像するだけでも楽しみだ。



今時珍しく、筐体はアップライト。ジュースでも飲みながらみんなで楽しくプレイしよう。こんなタクシー、乗りたくない?

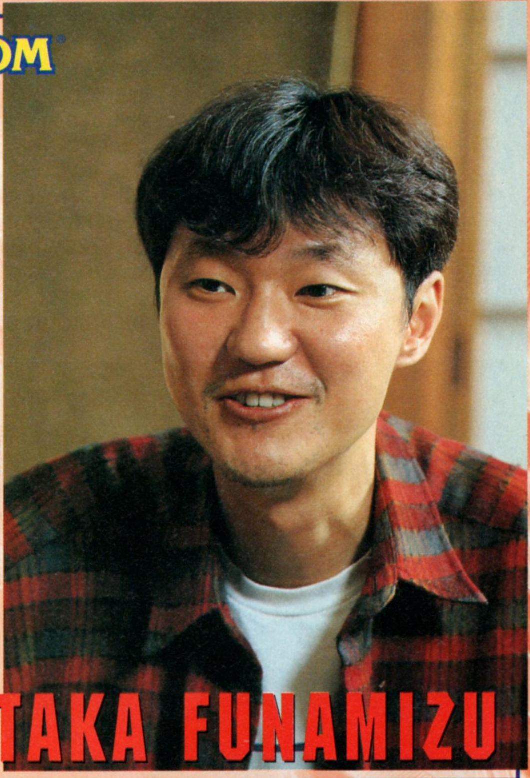


ディレクターは「トップスケーター」の管野氏。BGMは海外有名アーティスト、ボイスは著名外国人DJを起用するあたり、ノリが通ずるね。

CAPCOM

船水紀孝

(株)カプコン 常務取締役開発副本部長



NORITAKA FUNAMIZU

昭和60年にデザイナーとしてカプコンに入社。「ヴァンパイアハンター」で初めてアーケード作品をプロデュースし、「ストZERO 2」からはコンシューマ作品を含めたプロデュースを行っている。現在はゲーム制作全般の統括責任者。趣味はサッカーというスポーツマンだ。

子供達が本気でやりだしたら、社会問題にもなりかねない。お父さんが月２万のお小遣いでやっているのに、子供が通信で５万使ったりとか(笑)。

船水　だから、夕方５時から７時までは、１カ月3000円で「ゲームシホーダイ」！　これだったらお母さんも出してくれるかもしれない(笑)。

ゲーム業界が作ったムービーなんて、感動しない

――カプコンさんは、「バーチャロン」のような、ロボットゲームというのにも興味があるんじゃないですか？

船水　そうですねぇ(笑)。先日、実はガンダムでおなじみの富野さんにお会いしたんですよ。一見ただのオジサンなんですけど、あの追求心はすごいですよ。「お前らゲーム業界の人間はなぁ、映像っていうもんを全然わかってねぇんだよ」って怒られて。

小口　それ、わかりますよ。やっぱりリアルタイムでやっていると、全体の色合いや見せ方って、あんまり考えてないじゃないですか。以前、アメリカのドリームワークス（スピルバーグ主宰の映画会社）の現場を見せてもらったことがあるんですけど、向こうは色という物をすごく大事にしているんですよね。

船水　カメラや人の動かし方などもこだわっていますよね。

小口　そうそう。我々なんて、プログラマーがカメラの位置をちょこちょこっといじるレベルじゃないですか。でも、映画の映像を作っている人たちというのは、その見せ方にすごく気を使っているんですよね。その人たちから言わせたら、我々の見せ方なんていうのは本当、素人だと思いますよ。

船水　ムービーをウリにしているRPGもありますけど、「こんなことができました」って見せられても感動しませんよね。

小口　我々って、ゲームのムービーとか見ると技術者の立場から見ちゃうじゃないですか。すごいなとは思うんですけど、やっぱり冷たい感じがしますよね。

アーケードを、もっとゆとりのある空間にしていきたい

――AM3研のゲームでこだわっている部分というのは？

小口　やっぱり新しいことをやってみたいんですよね。例えば今回のショーで出展した「クレイジータクシー」。クルマゲームの中でも、タクシーなんて素材として作りにくいじゃないですか。それであぁやってゲームにまとめあげるのって本当に大変で。これがF1やラリーなどのレースでしたら、楽なんですよ。だからストイックにカーブを曲がるのにドリフトしてコンマ１秒を縮めてっていうゲームもアリだとは思うんですけど、それよりもむしろ友達同士でワイワイ騒ぎながら楽しくプレイしてほしいんですよね。僕は元々お祭り好きですから、そんな遊びを目指しているんですよ。アップライト筐体なのも、そういう理由。「ダービー～」も、１人プレイじゃ面白くないんですよ。あれ、競争している馬が隣や後ろのやつだからこそ勝つ醍醐味があるわけで、それがアーケードの面白さのひとつ。僕はそこをやりたいですね。アーケードの本質って、やっぱり家庭用との差別化じゃないですか。今のロケーションって、殺伐としたゲームマニアの空間になっちゃってるから、もう少しのゆとりと、人と人のコミュニケーションを大事にしていきたいなと。「マジカルトロッコアドベンチャー」もそうだし、「ダービー～」の椅子が２人掛けなのもそう。

ゲームはアイデア勝負、ハードの性能は関係ない

――カプコンさんはマルチプラットフォーム宣言をされていますが、そのマルチの中でもセガをメインに？

船水　うちはもうネオジオポケットやワンダースワンまでやりますから。でも、今年はやっぱりNAOMIでありDCの年にしたいというのはありますね。

小口　うれしいねぇ(笑)。

船水　これはSCEの人から学んだことで、"PSならではのソフト"っていうことに、ものすごくこだわっているんですよ。始めはその気持ちがわからなかったんですけど、ユーザーも「PSだからこれができる」「DCだからこれが」と望んでいますよね。で、アーケードだからこれができるというのも一緒じゃないですか。それで現時点で一番興味があるのが、NAOMIとDCなんですよね。でも、これでPS2が発表されたら、PS雑誌では「やっぱりPS2ですわ」ってコメントしてたりして(笑)。

小口　でもね、ハードの性能なんて関係ないですよ。これ以上ポリゴンが使えるようになっても一緒。

船水　それよりも、新しい遊びの提言でしょ。ネットワークであったり、アーケードとの連動だったり。

小口　そうそう。白黒でスプライトだけでも、面白いゲームは作れるんだから。

――なるほど。映画だってハリウッド主義の超大作特撮作品だけが楽しいわけじゃなく、白黒映画だって人を感動させることが可能ですからね。

小口　ハリウッドだって、今は落ち着いているじゃないですか。特撮だって映像はきれいかもしれないけど、ストーリーはありきたりで面白くないし。映画もそうだけど、映像に凝りだすとお金がかかって、最終的にユーザーの負担になるんですよね。全てが大作主義になるのはよくないですよ。でもハードのスペックが向上すると、我々メーカーが苦しくなってくるんですよ。容量が二倍になれば作業時間も二倍になるわけで、我々開発者はその容量を埋めるためにボロボロになるまで頑張るわけで。それでカプコンさんの格闘ゲームだって、どんどんキャラが増えていって。「ストZERO３」って何人でしたっけ？

船水　30人以上……。

小口　そうなっちゃうんだよね。もう前作以下にはできませんからね。

船水　先月の某ゲーム誌で中村光一（チュンソフト社長）さんの話を読んだんですけど、「弟切草」ってスタッフがいなくなって借金も増えてどうしようという低予算少人数の状況で作ったソフトだそうなんですよ。たまたま苦境だったというのもあるにせよ、コストやスタッフが少なくても、アイデアがあれば成功するというのを実証してみせたというのはすごいですよ。

小口　今、業界全体を見て思うのは、"もっと頭を使え"ということ。例えば「パラッパラッパー」みたいな、アイデアとセンスで勝負するというソフトが、もっとあってもいいと思うんです。もちろん技術も業界の発展のためにも必要なんですけど、もっともっと頭を使って個性的な作品を作ってほしいですよね。技術力だけの手堅い作品であれば、真面目に時間かければ作れますからね。

船水　プランナーやゲームデザイナーと言われている人は、最終的にはセンスですよね。これって絶対に教えられないですから。

小口　企画で入社してくる新人って、今日のゲームをさんざんプレイして勉強しちゃってる連中だから、もう先入観が抜けきれてないんですよね。ゲームって最初から枠なんてないのに、いきなり「僕、アクション考えます」って。そういった枠にしばられること自体がダメだなと。

船水　「パワーストーン」を作っているときの話なんですけど、１対１の対戦ゲームって言った瞬間に、開発スタッフの誰もが格闘ゲームしか作れなかったんです。

小口　１対１で戦うって言ったら、先入観的にキャラが横に２人いて、画面上に体力ゲージがあって。

船水　ガードが可能で。

小口　じゃぁボタンはどうしますかっ

NAOMI ↔ Dreamcast シナジーへの期待①

『セガサターンマガジン』'98年10月9日号、'98年10月23日号で掲載したDC版「オラタン」の予想記事を覚えているだろうか？　そう、自宅で自由に機体をカスタマイズし、そのデータを持って未知の相手とバトルというアレだ。

そんな夢のようなプランが、もしかしたら本当に実現可能かもしれないのだ。が、これはもちろんドリマガの予想の範疇にすぎず、第一NAOMI版のオラタンがリリースされることが大前提。セガからの正式リリースはまだだし、クリアすべきハードルも多いはず。ここは焦らずに果報を待とうではないか。

SEGAのゲームでは

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム



「電脳戦機バーチャロン」シリーズ最新作「オラタン」がアーケードに登場して、そろそろ１年。MODEL３による華麗なグラフィック、前作から格段に進化した操作性とシステムなどなど、全ての点において、多くのファンを魅了している。ちなみにマイナーチェンジ版の「オラタン M.S.B.S.Ver.5.4」がリリース予定。



「セガはソフトの大事さをわかっていない！」(小口)

「ハードの性能よりも、新しい遊びの提言でしょう」(船水)



て。

船水 キックが上段としゃがみとあって。

小口 そうやって決まっているがダメなんですよね。最近、新規性のあるタイトルがないとか言われてますけど、企画も始めから既成概念の中で考えているところがありますよね。

——今回のAOUショーですが、来場者アンケートを見ると「パワーストーン」が20位にも入っていないんですよ。ユーザーは「最近は似たようなゲームばかりで」と文句を言うわりには、新機軸のゲームを全く評価していない。あんなに面白くていいデキなのに。

船水 それは、そういうユーザーを作ってしまったということでしょう。業界こぞって。岡本が言っていることですが、既存作品から50%ぐらい変えてしまうと、ユーザーはついてこれないんですよ。だから、「何だよ、また焼き直しかよ」と言われながらも、1割変えるぐらいにしておかないと。同じような格闘ゲームでも、どこの1割を変えるかで全然違うんですよね。「ジョジョ」などは、僕らからしてみれば変わっているところって大してないんですよ。「パワーストーン」は難しい、全然わからないって言われるから、アーケード向きじゃなかったのかも。

カプコンが2Dゲームにこだわる理由とは？

小口 カプコンさんは、2Dをずっと作り続けているのはエライと思いますよ。セガなんてずっと3DCGだからデザイナーもクリエイティブじゃなくて、作業に近いんですよね。たまにグラフィックツールなどで2Dの絵を描かせると「楽しい、ほっとする」って(笑)。2Dグラフィックって本当にデザイナーのセンスが出るし、よさもありますよね。3DCGって味気ないじゃないですか。2Dで描いた原画を元に3Dモデルを作るんだけど、どれも同じ様なモデルになるでしょ。

船水 今の3DCGはどうして味気ないと感じてしまうのかというと、結局はセンスを持っていない人間が作っているからですよ。“その人じゃないと作れない”っていうものを作っているわけではないですから。だから、うちは2Dはやめないって決めたんですよ。

NAOMI ⟷ Dreamcast シナジーへの期待②

アーケードで人気の対戦格闘ゲーム「私立ジャスティス学園」がPSに移植されたとき、アーケードの完全移植とは別の家庭用ならではの育成モードが話題となった。もしこのシステムを踏襲した「2」が、DCとNAOMIで同時にリリースされるとしたら……？ そう、家庭用でエディットしたマイキャラをアーケードで実践投入することができるのだ！

船水氏も今回の対談中で「やってみたい」とコメントしていることから、この企画もかなり期待できそうだ。超えなくてはならないハードルも多そうだが、こちらも正式なリリースを待ちたい。

CAPCOMのゲームでは

私立ジャスティス学園

'97年秋にアーケードに登場。学校が舞台という汗くさい世界観に(笑)、ド派手なツープラトン攻撃などなど、徹底的に演出にこだわった対戦格闘ゲーム。PS版には、「熱血青春日記」という家庭用ならではのキャラ育成モードが追加され、そこで育てたキャラを使用した対戦も可能だった。ただの移植ではなく、これぞ家庭用というゴージャスな仕様に、ユーザーも大満足。



小口 それは絶対に残ると思いますよ。例えば3Dでパンチのモーションを作るじゃないですか。そうすると、モーションキャプチャー使ったら、誰が作っても同じになっちゃうんですよ。逆にちょっと変えたら、人間としておかしいから、できないんですよね。

船水 一時期、逆に3Dなんてやらないとも思ったんですけど、それはそれで技術力がないだろうとか言われるから(笑)、それで違う方向を狙おうとしているんですよ。

小口 3Dはリアルに表現することが命題になりますけど、2Dはリアルじゃないんですよね。キャラの持っている感情をどう表現するか、そして、いかにデフォルメするかというのが命題。

船水 「パワーストーン」も、そこにこだわっているんです。「ジャスティス学園」にしても、うちが作るゲームってヘンでしょう。3Dなんだけど、絵的にはどちらかと言えば2D。それはリアル路線を狙ったって、セガさんやスクウェアさんなどには追いつけないし。だったら、うちはうちのカラーでいこうと。ただ、どこまで2Dっぽさを残せるかというのは難しいですね。作っている現場は、すぐに「バーチャファイター」とか意識しちゃいますから。

小口 ポリゴンでキャラクターアニメーション並のものを作るには、まだまだ時間がかかりますよね。将来的に、1ドットが1ポリゴンぐらいになればね。

船水 でも、ハードのスペックが上がると、作るのもイヤになりますよ(笑)。

小口 いかにリアルに近付くかということが、進むべき道だと仮定した場合、現段階ではポリゴン数じゃなくて光と影の、光源計算の方が重要だと思いますよ。そうすれば、今のポリゴン数でも十分リアルになりますからね。

船水 でも、そうなったらもうゲームを作るハードじゃないですよ。だったら、DCのモデムとVMで新しい遊びを提案したいです。

セガ「ミリオン超えてみせます！」カプコン「バイオ出します！」

——今後のAM3研としてはどうですか？

小口 アーケード、コンシューマ問わず、業界の天下をとりますよ。マジで。モデムでみんなを信者にして、日本中を動かす！ DCで本気でミリオンソフトを考えていますよ。今考えていることが実現できれば、絶対にミリオンは超える！ ただ、ハードが100万台出ていればの話だけど(笑)。

——カプコンさんは？

船水 いやー、今年はのらりくらりと(笑)。うちもネットワークを中心にいろいろとね。今年は「バイオ ハザード」を始めとして、いろいろと多めに出していくつもりでいますよ。

——ありがとうございました。

編集後記 業務用と家庭用の、本格的連動に期待！

今回の対談で、改めてNAOMI基板とDCに対するカプコンの本気を見た。「NAOMIはカプコンの標準ボード」(船水)という言葉に、小踊りしてしまうのは僕だけではあるまい。これまでカプコンらしいタイトルはなぜか全てPS基板で、サターンユーザーは苦汁をなめさせられてきた。が、この路線が今後はNAOMIになるかと思うと、楽しみで仕方がない。そして、ゲームの面白さを決める要素は、ポリゴン表示数や画像表示能力といったスペック的なハード性能論ではなく、そのハードがどんな新しい遊びの提案を示してくれるのかということ。「ネットワークで天下を取る」(小口)との頼もしい宣言にも、期待せずにはいられない。やはりセガが勝ち残るためには、AMとCSの連動しかないと感じた対談であった。 (ウメ)

VMを介して本格的に家庭用と連動する、「ジャイアントグラム」。DCで育てたキャラをアーケードでの対戦時に使用可能に。





対戦が大いに盛り上がりそうな「ダービー～」。これまで業務用だけでなく、ぜひ家庭用と連動してほしい。期待してますよ、小口さん！



先駆け!! NAOMI™ 塾外伝

ウメ丸・富樫家サンマンの

1999年 AOUショーレポート

「押忍！　おうサンマンよ、とうとうオレたちの出番が来たようじゃ！」「押忍！　ウメちゃん、今回のAOU大武會ではNAOMI塾新入生が大豊作でしたから、ここらでいっちょビシっと！」「もうNAOMI塾の万年実況中継コンビなんて言わせんぞ」「根性みせます！」

注目！ NAOMI™ タイトル、怒涛のラッシュ！

着々と充実しはじめてきたNAOMIラインナップ。DCへの移植も期待したい。

クレイジータクシー／セガ

開発度 100%

ただいま地獄のタクシー営業中!!

●2月末稼動予定●タクシーカーアクション●NAOMI基板●1人用

「直訳すれば『キチ○イタクシー』! かなりキてるネーミングにサンマン、ゾッコンです!!」「何をしようがお構いなし。対向車線走ろうが、歩道にツッコもうが、客を早く目的地まで送れば万事OK。そりゃクレイジーでしょ」「間違っても世話にゃなりたくない車ですな」「しかしコレ絶対、プレイヤーの性格でるわな」「大人しい人ほど過激な運転を見せてくれたり、その逆だったり？」「たいちょーあたりどうだろ？」「今度やってみてもらいましょうかね」



筐体の横にはドライブ／バックのギアを装備。客の乗り降りにフルブレーキを要求するなど、新たな試みも数々。

ダービーオーナーズクラブ／セガ

参考出展

業界初、競走馬育成型ゲーム！

●稼働時期未定●競走馬育成ゲーム●NAOMI基板●最大8人プレイ

「これって新手のメダルゲームでしょ」「こらサンマン、何てことを！　これは業界初の競走馬育成ゲームぢゃ」「どこがスゴイの？」「うむ、プレイヤーが馬主となり、育てた馬を対戦させるのだよ。まぁやってみ」「よーし、じゃぁスタート！」「えーと、調教して餌やって弱点のパラメータを上げてと」「よしサンマン、勝負だ！」……。「わーい、ウメちゃん弱い！」「くそー、こんなはずじゃ」「こりゃ馬にも愛着がわくなぁ」「だろ？」「DCでもイケますよコレ」



カードで馬情報を管理！

自分だけの馬を調教し、レース結果でどんどん成長していく。アーケードでは8人対戦だが、もしこれがDCでモデムに対応するとしたら？

エアラインパイロッツ／セガ

参考出展

日本航空協力による、本格シミュレーター！

●3月稼働予定●パイロット訓練ゲーム●NAOMI基板●1人用

「なんか、すっげぇ難しそう。ウメちゃん、やってみた？」「おう。初級コースは動かすの操縦管だけだから、意外に簡単だったぞ。旅客機だからクセはあるけどな」「これレインボーブリッジとかフジテレビとか、ちゃんと東京の街並みが再現されてるんですね」「うむ。コースからはみ出ないと確認できないけどな（笑）」



ここまでのリアルなシミュレータが実現したのは、日本航空の協力があったから。上級モードは激ムズ。

プレイ時間が長いので、料金が気になるところ。







超リアル！

これもDC版が楽しみなタイトルだが、3画面はどうやって再現するのか？　真ん中のモニタだけになるとか？

クルットストーン／セガ

参考出展

クルッと回してストーン（石）を消す！

●3月下旬稼動予定●パズル●NAOMI基板●2人対戦プレイ可能

キューブを回転、同色を3つ揃えて爆破……と超簡単ルールなのに面白い！　青の隣は赤、その隣は紫……（ブツブツ）。のわ～、奥深いぃぃぃ」「冷静にな（笑）」



初心者に優しくも、石の消し方1つとっても様々あるから例え慣れてきても飽きさせない作り。連鎖要素もあり、対戦熱し！

デッド オア アライブ2／テクモ

止まること知らず！"究極"へつき進む!! 参考出展

●稼動時期未定●対戦格闘●NAOMI基板●2人対戦プレイ可能

実機による新映像の公開のみだったが、発色のいい映像、技の重みを感じさせる挙動など、至極丁寧に作られている様子。完成も間近？

「ヤバイ、ヤバイよ、ウメちゃん」「やっぱ"揺れ"が小さくなったのがサンマン的に大事件？」「そうそう"揺れ"が……ってそうでなく、美しいCGと挙動の良さに感激」「確かに。映像出展だけでこのインパクト、完成品に期待！」





コレがリアルタイムで!?

映像には、滝の上にいた2人が転落した後、そのまま滝壷で闘う光景や、ラウンド途中に別のキャラに交代する場面など、新システムの片鱗も。来場者は驚嘆するばかり。

スーチーパイIII（仮）／ジャレコ

開発度 40%

ハイレゾ脱衣にドッキドキ♥

●5～6月稼動予定●麻雀●NAOMI基板●2人対戦プレイ可能

「↑このコピー、さすがサンマン（笑）」「新キャラ3人入って、通信対戦も可能だって」「普段ギャルゲーに興味のないオレでも見とれちゃうね」「実は結構、ムフフ♥な脱衣シーンとか好きなんじゃ……」「こら（怒）」



ブース内には新機能の通信対戦を楽しむ人たちの姿が多数。なかなかに好評だったよう。

ジャイアントグラム 全日本プロレス2 IN 日本武道館／セガ

参考出展

遂に始まる、真の相乗効果！

●稼働時期未定●対戦プロレス格闘ゲーム●NAOMI基板●2人プレイ可能

「遂にNAOMIとDCの本格連動が始まるようで、ウメ ちゃん」「初夏発売のDC版で育成したオリジナルレスラーをVMに保存、それをゲーセンに持ってけばな、なんとNAOMI筐体でも使えるのだ」「対人戦のバランスとか気になるけど……？」「その辺は続報を待て!!」



育成した選手で勝てば王者としてレスラーを筐体に登録可能。"新たな遊び"だね。

ゾンビリベンジ／セガ

開発度 100%

拳と銃でゾンビを砕け！

●近日稼働予定●3Dアクション●NAOMI基板●2人プレイ可能

「ウメちゃん！ ゾンビに間接技かけてます!!」「打撃と銃撃とでゾンビを蹴散らす快感！ これぞ本作の面白さ!!」「あぁっ、でも逆にゾンビに足四の字返されてますぅ!!（実話）」「1研らしいネ」



同系統の「ダイナマイト刑事」や「スパイクアウト」とはまた違う楽しさ。分岐要素もあり。

ボートレース2／セガ

参考出展

メダルゲームもNAOMIを採用！

●稼働時期未定●メダルゲーム●NAOMI基板●プレイ人数未定

「ウメちゃん、これもNAOMIなの？」「『ボートレース2』は'98年のJAMMAショーでも参考出展されていたけど、今度はそれのCG部分が公開されってわけだ」「わお、説明的セリフ！」



登場は今年の夏頃とのこと。CGだけでなく、ボートの動きにも注目したい。

パワーストーン／カプコン

開発度 100%

スゴイ、カンタン、キモチイイ！

●稼動中●対戦アクション●NAOMI基板●2人対戦プレイ可能

「簡単操作でド派手なアクション！ だけどイマイチ勝てないっす」「こないだ発売したDC版買って、ドリマガ攻略片手に練習練習！」「ちゃっかり宣伝してるし。ま、家で練習、ゲーセンでデビューですな（メモメモ）」



簡単操作で3D空間を駆け回り、打撃、あるいは様々な道具などで攻撃して、闘える。この"アクション"感覚が人気。

業界震撼！ そして会場では、2つのビッグニュースが！

SNKがNAOMIに参入決定！





誰もが驚き！

SNKはドリームキャストにも参入しているから、「パワーストーン」のように同時期リリースも期待できるね。続報が楽しみだ。

「いやー、マジでビビったよコレは。普通こういうのって、オレら媒体は予め聞いているもんなんだけどね」「どうするんスかね、ハイパーNEOGEO64は？」「いやまさか、なくなるということはないと思うけど」「でもNEOGEOのように、家庭用マシンが出るという可能性は、もう少ないでしょうね」

AM2研部長、鈴木裕の最新作発表！

「これは事前に聞いてましたので、驚きはそれほどなかったスね」「でもムービーだったのは予想外。ホントはNAOMIのリアルタイムCGを見たかったんだけどネ」「で、どんなゲームに？ やっぱり体感もの？」「オレが仕入れた独占情報によるとだな、ゴニョゴニョ……」「げ、マジっすか！」

このゲーム、『シェンムー』と同時進行で作っているということになる。忙しい方だ！

オリジナルムービー公開！



音楽ゲーム

去年の春ぐらいから突如ブレイクした、音楽ゲーム。トリガーとなったのは、もちろんおなじみの『ビートマニア』。コナミは本家の本領発揮し、音楽ゲームを続々とリリースしていたぞ。もちろんコナミを追随すべく、他社も頑張っていた。全て要チェックだ!

「個人的にイチオシなのが『ダンスダンスレボリューション・2nd MIX』。まぁ曲が増えただけなんだけど、新しい足譜は楽しいね。アーケードでも大行列だし、この人気はまだまだ続くんじゃないかな」「『ビーマニ』とのセッションはどうでした?」「サンマン、ナイスなツッコミ! 画期的で話題にはなると思うけど、ゲームの本質を変えるようなものではないよな」





コナミ絶好調!







ギターフリークス/コナミ

開発度 100%

誰もがスーパーギタリストだ!

●2月稼動予定●ギターシミュレーター●2人セッションプレイ可能

「ネックボタン3つとピッキングレバーで簡単に演奏できるのがイイ! 2人でセッションも楽しいしな」「ウメちゃん絶賛。でもコレ、自分のプレイに陶酔してると、『その程度で酔ってんなコラ』と言わんばかりに、突然閉門されるんですけど。ていうかボクが下手なだけ!?」「きっとそうだろ(キッパリ)」「ああっ(ガーン)」

ドラムマニア/コナミ

究極はコレ! 本格完備のスゴイヤツ!!

参考出展

●稼働時期未定●ドラムシミュレーター●1人プレイ

「スティックで叩くスネア、タム、シンバルの計5つに、バスドラムまで! こりゃやるしか、サンマン」「気分はドリフの加トちゃんですな」「X JAPANのYOSHIKIとかLUNA SEAの真矢とかもう少しわかりやすい例え使えや。読者きっとわかんないって」「ヘェ〜ックションッ!!(ドガシャーン)」「おぃ……」



バストアムーブ/アトラス

人気のPS版をスペシャルアレンジ!

開発度 100%

●稼働中●対戦リズムアクション●システム11●2人プレイ



「去年発売されたPS版のリニューアルってことだけど、足下のペダルがアクセントになってて、なかなか。ウメちゃん的にはどうスか?」「"踊ってる感覚"はないけど、"キャラを踊らせる"アクションとしては○。曲も雰囲気もイイしね」「……とか言いつつ『DDR』遊びまくってるし」「だってねぇ」

VJ/ジャレコ

華麗なテクでギャラリーを魅了!

開発度 100%

●稼動中●VJシミュレーター●2人対戦/協力プレイ可能

「様々なサウンドと映像をミックスして流すビジュアルジョッキー。流れるように表示される譜面通りに6つの鍵盤とミキシングレバーを入力することで、彼らさながらのプレイを味わわせてくれるのが、コレらしいっす」「つまりは『ビート○ニア』の亜流ってワケね」「あの……、最後にその一言、身もフタもないっす」



フラッシュビーツ/セガ

スポーツ+アクション+音楽=??

開発度 100%

●稼働中●スポーツアクション音楽ゲーム●1〜2人用



「ついにセガも"音ゲー"進出」「ウメちゃん、コレは?」「5本のレーン各々を走る赤い光を打ち合う対戦ゲーム。ただ、BGMのリズムにタイミングを合わせて打つことで、高速度の光を返せるのがポイントらしい。要はノッたモン勝ちってワケなんだけど、どうもうまくいかねぇんだよな」「反射神経とリズム感を要する"新エアホッケー"みたいな感じですね」「編集部でも評価は高いけどな」

ドライブゲーム

全体的に見れば2作品と少ないものの、「500GP」「バトルギア」共に実在する車種やレースを扱うなど、よく健闘している。また、緊急発表された鈴木裕の最新作「フェラーリF355チャレンジ」の今後の動向にも注目したいところ。

500GP/ナムコ

世界GP初の公認作、全てがホンモノ!

開発度 100%

3月稼動予定●バイク●システムスーパー23基板●4人対戦プレイ可能

「『マ○クス』っぽいけど、どうよ?」「とかく細部まで忠実に再現しててコレはコレでよいかと。直線で屈むと"伸び"が良くなったりするし」「実は芸細かいのね」



バトルギア/タイトー

21の実在車種登場 "最速"を目指せ!

開発度 100%

●3月稼働予定●ドライブ●TYPE-ZERO●最大4人対戦プレイ可能

「熱狂的ファンもいる『サイドバイサイド』の続編だよ」「ドリフト簡単、追加タイムも多くて易しい感じ」「ってタイムアップしてんじゃん、サンマン」「うっ」



エレメカ イロモノ系ゲーム

個性的なインターフェイスの採用など、アイデアに秀でた作品ばかり。ハマるよ。



ジャンピンググルーヴ／ナムコ

健康器具？　ナメてかかると大汗です

開発度 ？%

●6月下旬稼動予定●スポーツトライアルゲーム●1人プレイ

「前方から足下に進んでくる光の帯を避けるんだと。簡単そうだね。やってみ、サンマン」(数分後)「……(ぜぇぜぇ)」



「シーラカンスなどの巨大魚を釣り上げるゲームだそうで。ちょっとバ○ゲー入ってます」「無意味に贅沢でいいねぇ」

アングラーキング／ナムコ

巨大魚の“引き”はハンパじゃない！

開発度 100%

●3月稼動予定●フィッシング●システムスーパー23基板●1人プレイ



サブマリンズ／ナムコ

左右への旋回も可能！　潜望鏡型モニターがいいカンジ

参考出展

●稼働時期未定●潜水艦ゲーム●1人プレイ

「これって、あの懐かしのアレ？」「年がバレますよ、ウメちゃん(笑)」「これ参考出展なの？　商品化してよぉ」

RCでGO!／タイトー

プロポ装備の本格仕様、電車の次はラジコンだ！

開発度 55%

●6月稼動予定●RCシミュレーター●TAITO G-NET基板●4人対戦プレイ可能

「懐かしー。プロポがママついてるよ、ウメちゃん」「『電GO！』同様の忠実な再現がニクイね」「次作は何だろ」「…船とか？」



プライズ 自販機系ゲーム

ビデオゲームだけじゃなく、こうした商品にも目を向けるのがツウなのだ。

「ウメちゃん、一昔前から比べると、プリクラ系はスッカリ影が薄くなりましたね」「昔さ、データイーストが『スタンプ倶楽部』を、それこそ社運を賭けるぐらいの意気込みで売ろうとしていたのって覚えてる？」「ありましたねぇ」「今は見る影ないもんなぁ」「セガも『メイキング倶楽部』ってイケイケでしたからね」「ブームっつーものは恐ろしいものよ。今の音楽ゲームブームだってわからんぞ」「お、マジモード」

景品のデキがいい！

「最近は景品もだんだんとゴーヂャスに」「これ、売り物みたいっすね」「安いぬいぐるみってやっぱりロケーションがチープに見えるから、豪華になるのは賛成だな」



プリクラはもう古い？

「ほらウメちゃん、今でもプリクラがメインってメーカーもありますよ。ちょっと寂しいけど」「確かになくなりはしないジャンルだけど、もう一ひねりほしいよな」



人気のポストペットのプリクラ。流行察知のスピードが決め手。



こちらは携帯電話のテクスチャー販売機(笑)。スゴイ人気だったぞ。





IZAM's Fortune telling／セガ

IZAMがアナタを占います

参考出展

●3月稼働予定●占い●1人プレイ

「占い結果の他、特製タロットカードまで出て、中には金箔つきIZAMスペシャルがあるらしい」「しかしタレント人気スゴイ」「鈴木その子プリクラもあったぞ」「ゲ」

ストリート王決定戦!!／セガ

参考出展

目指せ！ ストリート王!!

●3月末稼働予定●クイズ●2人同時プレイ可能

「DJなどティーンズ向けのクイズで、知識を競うとは新しいですな」「終了後に出る、プリクラ風認定証もイイね」



ドリマガ的AOUチェック　怪しさ爆発!?　アタリゲームス

見たことのないゲームがいっぱい！

「ウメちゃんって、必ず海外ゲームもチェックするよね。なんで？」「よくぞ聞いてくれた。海外ゲームってこういうショーでしか見る機会ってないじゃない。日本国内には出回らない場合が多いから、ここで見ておかないと、一生お目にかかれないかもしれないでしょ？　だからさ」「なるほど。じゃ今回のショーは？」「『エリア51』の全米No.1の立て看板が笑えたぐらい」



ロードバーナー

世界各国を舞台にバトルを繰り広げる、ロードラッシュチックなバイクゲーム。最大8人まで通信可能。



通信アクションシューティング。グリップ型の専用コントローラーを握って操作する。

WAR





ハイドロサンダー

スピード感バツグンの、水上を走る近未来レースゲーム。サイバーなマイシップのデザインに注目。

これが全米ナンバー1のガンシューティング、『エリア51・サイト4』。なーんか、うさんくさいような……？

エリア51・サイト4

シューティング

定評あるエイティングの新作と、久々のカプコンモノ。シューター、要チェック!

バトルバクレイド/エイティング

より熱く! より激しく!!

開発度 ?%

●今春稼働予定●シューティング●2人プレイ可能



「バトライダー」に続く新作。相変わらずデキよしで、早くも注目!

ギガウィング/カプコン

開発度 100%

"兆"ド級シューティング!

●3月稼動予定●シューティング●CP-ⅡSYSTEM●2人協力プレイ可能



敵弾を弾き返して攻撃する新システムが熱い。点数表示はなんと16桁!

番外? ファンタジーゾーン/セガ



名作シューティングがメダルゲームで復活!

開発度 100%

●好評稼働中●メダルゲーム●最大8人プレイ可能

「オレ的にイチオシ!」「あーもう年寄りが興奮しちゃって」「うるさい!」「面白いの?」「内容はかなり原作に近い。ボス戦あり、ジョイスティックでコイン集めあり、お父さんとの一騎打ちあり。曲も昔のままで、これで興奮せずにおれるかっ!」

対戦格闘

出展数は減少の一途だが、固定ファンの数は健在。「ストⅢ 3rd」は、注目を集めた。

ストリートファイターⅢ サードストライク/カプコン

開発度 42%

熱き闘い――三度開演なり!

●今春稼働予定●対戦格闘●CP-Ⅲ SYSTEM●2人対戦プレイ可能

「実は一昨年のJAMMAショーでタイトルだけは発表になってたんだよね」「今回は春麗他4人の新キャラと、対戦内容を総合的に判定する"グレードジャッジ"などの新システムを追加してます」「丁寧に描かれたアニメパターンを見るだけでも、長い開発の成果がよく分かるところ」



餓狼伝説 WILD AMBITION/SNK

開発度 100%



人気シリーズ3D化第2弾!

●稼動中●対戦格闘●HYPER NEOGEO64●2人対戦プレイ可能

「『侍魂』に続いて3D化されたわけですな。「餓狼」ファンには相変わらず支持されているみたいっすね」「ところでSNKがNAOMIに参入したわけだけど、もしかするとコレがHYPER NEOGEO64の最後の……?」「短い寿命でしたな……」「あくまで個人的な憶測。みんな信じるな!」

次号予告 NAOMI™版デッド オア アライブ2AOUデモ 徹底紹介&プロデューサーインタビュー!

前々回、前回とAOUで発表された「デッド オア アライブ2」の実機デモの一部を紹介してきたが、次回ではその全貌を詳しく掲載。会場にいたギャラリーを唸らせた、その内容とは? 加えて開発に当たっているTEAM NINJAのリーダーである板垣伴信氏に改めてインタビューも行った。氏が語る、新しい「デッド オア アライブ」が目指すところはなんなのか。次号以降も情報盛り沢山でお伝えする予定だ。新企画も考案中。乞うご期待!!



常に最高のモノを世に届けることを信念としている氏。

答えていただくのはこの人!……



これが本当に動いているのか、と我が目を疑った実機デモ。残念ながら見られなかった人は、特に楽しみに待っていてほしい。

総評 NAOMI™の未来、そして次のトレンドは?

「押忍! NAOMI塾塾生富樫家サンマン、根性見せました!」「まだまだ、NAOMI塾名物・油風呂じゃぁ!」「押忍! ウメちゃん、なかなか他校の生徒も骨がありましたね」「おう、コナミ学園の音楽攻撃はすごかったのう。ギターとドラムの合体攻撃は手強かったわい」「一時隆盛を極めたというプリクラ高校のヤツらは、もう大したことなかったスね」「それも時代ということだ」「ところで、会場で某アーケード専門誌が人気投票をやっていて、同じ塾生の『パワーストーン』の評価が今イチだったのは、オレは解せないっスよ」「うむ、オレもその情報は知っておる。あまりにも突飛なタイトルは、逆になかなか理解されないということだ。それにAOUに来るのはマニアだけ。あまり気にせんことじゃ」「ところで、ソニー学院に新しい筆頭が誕生するとの噂も」「なに! ヤツらがまさか、ついに……」「む、知っておるのか、たいちょー!」「まぁまぁたいちょーもウメちゃんも抑えて。我々NAOMI塾は安泰じゃないスか。中川塾長も心強いし、新入生も続々と増えそうだし」「いや、おごれるものもなんとやら。NAOMI塾三訓を復唱し、日々精進あるのみ! サンマン、答えてみぃ! NAOMIとは!?」「押忍! NAOMIとは……!」(以下、永遠に続く)

恒例!? 読者プレゼント

メダルゲーム「ファンタジーゾーン」プレイングマニュアル



10名

ウメのポスペプリクラ



12名

セガブースでゲットした、メダルゲーム「ファンタジーゾーン」の簡易プレイングマニュアルを10名様に、ウメのポスペプリクラを12名様にプレゼント。欲しい方は記事の感想やNAOMIに関する期待度を明記の上、下記の宛先まで。

あて先 住所、氏名、年齢、電話番号、欲しいアイテムを明記し、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部 AOUプレゼント係まで。3月19日の消印有効です。郵便番号をハッキリ書けば住所は略してもOK!



スゴイ強者(やつら)が帰ってくる！

1998年アーケード界を震撼させた
あの「ダイナマイト刑事2」が
最新ハードの圧倒的パワーを得て
今、再び甦る!!

ダイナマイト刑事2 DEKA

総監修：中川力也
セガAM1研部長

演出：内田誠
「獣王記」
「ゴールデンアックス」

製作：セガAM1研
精鋭開発陣

出演
ブルーノ・デリンジャー
ジーン・アイビー
エディー・ブラウン





NEW!

Special 特報 Report!

完成度 ？

ダイナマイト刑事(デカ)2

- セガ●1999年5月(発売予定)
- 価格5,800円
- ノンストップドラマティックアクション
- 1人～2人用

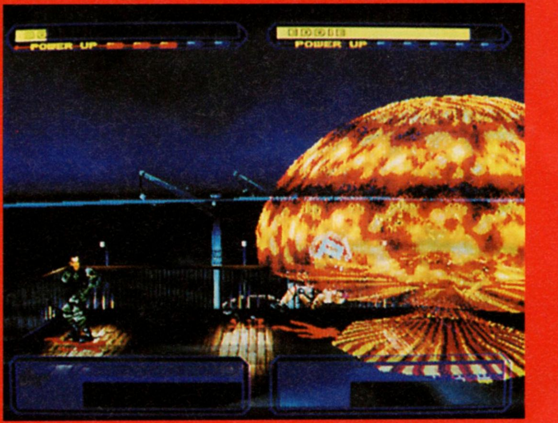
昨年、アーケード界に旋風を巻き起こしたアクション大作がドリームキャストに移植決定！　あの豪快っぷりがどこまでカンペキに移植されるか、ファンは心して待て！

※画面は全てアーケード版のものです。

刑事

ドリームキャスト史上最大の事件!?

かの傑作アクションがDCに！



寿司や対艦ミサイルまで武器としてしまう豪快さ、粋な演出、そしてシーフード！　前作よりも遥かに遊びやすくなったゲームシステムも魅力的だ。３つ用意された潜入ルートによって、移動するコースがまったく変わるぞ。

昨年のMODEL2での発売後、セガサターンには移植が見送られていた本作品だったが、今年春にドリームキャストで発売されることが決定となった。MODEL2からDCという異例の移植ということで、クオリティや変更点なども非常に気にかかる。DC版の画面や移植状況などは逐一、本誌でフォローしていくぞ！

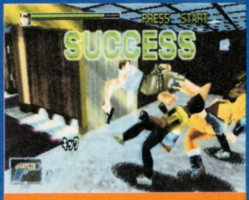


AM1研部長　中川力也

あの「ダイナマイト刑事２」が、DCに登場することになりました。オリジナル要素に関しては、まだ開発中と言うことで詳しいことはお知らせできません。決まり次第お伝えしますので、続報を楽しみにお待ちください。

CHECK IT! 1　シリーズ「ダイナマイト刑事」とは

本作の元祖「ダイナマイト刑事」はST-Vで'96年秋に発売され、映画「ダイ・ハード」を思わせる激しいアクションと演出が受けスマッシュヒット。翌年１月にはサターン版が発売され、その人気を不動のものとする。本作はその続編にあたる。



ダイナマイト刑事
アーケード＆セガサターン

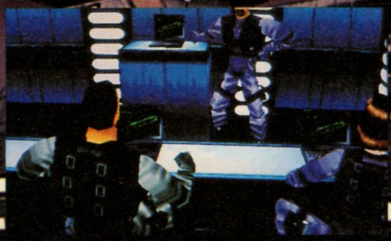
CHECK IT! 2　自由度の高い爽快アクション！

ボードがMODEL2となってグラフィックの質が格段と向上。描画も1/60秒コマとなり、操作もしやすくなった。落ちている物を何でも拾って武器にしたり、攻撃ボタンを押す組み合わせによって様々なコンビネーションが出たりと、アクションゲームとしても完成されているぞ。













舞台は戦場だ、いや船上だ！

刑事

CAST

前作より出演のブルーノに新たな仲間、海兵隊のジーンとエディーが加わり、物語はさらに過激に！



ブルーノ・デリンジャー

サンフランシスコ市警の「ミスターダイナマイト」の異名を持つ警官。前作では、ビルを占拠したテロリストを見事打ち倒し、警部補から警部へ昇進した。今回は大統領直々の命を受け、海兵隊とともにジャックされた船に乗り込み、大暴れする。



ジーン・アイビー

米海軍特殊部隊SEALSの鬼軍曹。格闘術に長けており、コマンドサンボと中国憲法の使い手である。過去に謎の多い女性で、ロシアの特殊部隊やイスラエルのモサドにいたという噂も。前作のブルーノの相棒シンディに代わる主人公の中の紅一点。



エディー・ブラウン

ムエタイを使うSEALSの隊員。昔どこかの刑事と48時間走り回ったり、ビバリーヒルズで記憶喪失になったり、ビバリーヒルズで超状現象を起こしたりと、彼の人生もまたハード。両刀遣いでカミングアウトというちょっと（?）変わった男。



キャロライン

米合衆国大統領の娘。前作、本作とテロリストたちに追いかけ回されるという悲運の女の子。物陰に隠れるのが得意。



ペドロ・サブー

ジーンとエディーの所属するSEALSの上官で、今回の事件の指揮をする。物語の後半、意外な活躍を見せてくれるらしい!?



キャプテンクック&マダムヤン

テロリストの幹部の２人。実は夫婦で、コンビネーションが得意。すべてのステージで現れる。

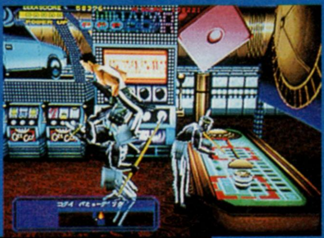


ウルフ・ホンゴウ

前作に引き続いて登場の、テロリストの親玉。傷を負った体をサイボーグ化し、最終ステージで刑事たちを待ち受ける。

CHECK IT! 3 今回の舞台は豪華客船！

前回、ビルを占拠し、大金庫のお宝を強奪しようとした武装テロリストたちが、今回は豪華客船「BERMUDA（バミューダ）」をジャック。人質を乗せたまま大西洋上を航海している。単なるテロなのか、要人抹殺か、それとも金か、その目的はまったく不明である。この客船に、海軍の特殊部隊SEALS（＋ブルーノ警部）が侵入していく。客船内部は広大で、様々な施設が配備されており、そこに膨大な数のテロリストたちがひしめいている。やがて、船は彼らのアジトである不気味な島に舵を向ける……。



レジャー施設はもちろん、バーなどの庶民的な店舗もある。



部屋と部屋をつなぐ廊下では、イベントシーンが展開する。画面に表示されるボタンを素早く押すと敵を回避でき、体力が少し回復するぞ。

ドリームキャスト版をこう予想する！

1 MODEL2からの移植はどうなる?

DCから見れば１ランク下のMODEL2からの移植ということで、グラフィックの向上には期待がかかる。どこまできれいになるか!?

グラフィックがスゴそう



できれば中トロの霜降り具合まで再現してほしい。

2 オリジナル要素はあるのか？

資料によれば、オリジナル要素満載らしい。新ルートや隠しゲームはもちろん、新たな食べ物はぜったい欲しい!?　豪華絢爛でお願いしたい！

これは絶対なきゃおかしい



船盛りの刺身にステーキ…、食べたい投げたい！（笑）

3 ビジュアルメモリに対応する!?

DCならばやはり期待したいVM専用ゲーム。あるのかどうかはまだ不明だが、ここはひとつ、ぜひブルーノの肩にいるおサルを題材にしてほしい（いや、マヂで）。

ブルーノの猿を育てたい（笑）

「あつめて刑事」や「育ててオサル」なんてのはいかがでしょう。







刑事

ダイナマイト刑事2
DEKA

1999年春、ドリームキャストで爆発!!

シェンムー 莎木

●セガ
●今春発売予定●価格未定
●FREE
（フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント）



東京ゲームショウまで待てない！

いよいよ東京ゲームショウを間近にひかえ、新情報が次々と明かされつつある「シェンムー」。今後は前号で紹介した“フリーバトル”や、オリジナルサウンドトラックCDの発売、ビジュアルメモリ対応「あつめてシェンムー」の配布開始、さらには正式発売日の公開（！）などなど……新たな動きがありそうだぞ。そんな今週はCD発売直前記念として、歌い手の伊織さんにインタビューを敢行だ!!



Special 特報 Report!

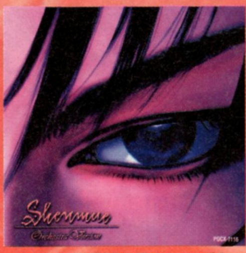
4月1日、「莎花」テーマ曲 シングル アルバム CD発売間近!!



玲莎花（三月）



【莎花 ～紅清日抱花歌～】
●99年4月1日発売●価格1、000円(税込)
●発売・販売元:ポリグラム PODX-1044



【シェンムー オーケストラバージョン】
●99年4月1日発売●価格2、500円(税込)
●発売・販売元:ポリグラム POCX-1116

本作の世界観を示すために制作されたテーマ曲をはじめ、伊織さんの歌う「莎花」の歌も収録。このジャケットが目印！

3/20・21“東京ゲームショウ'99春”に「シェンムー」出展!!

「シェンムー」を体験&VM持参で「あつめてシェンムー」をもらおう!!

緊急スクープ!! 3月20～21日に開かれる東京ゲームショウ'99春では、実際に遊べる「シェンムー」が出展されるだけでなく、なんと、「シェンムー」のキャラのビジュアルデータをVMにダウンロードして集める「あつめてシェンムー」で“来場者に直接データをコピーして提供するサービスを行う”と発表！会場にはシェンファ役の石垣はづきちゃんも「行きます！」と約束してくれているだけに、セガブースの盛り上がりは必至。当日はビジュアルメモリを持って幕張メッセへ行こう！ たくさんキャラが欲しい人は何個かVMを持っていくのが無難かも!? 当日のダウンロード方法の詳細は今後のドリマガで!!

「歌うお話がきたのは、発表会の3日ぐらい前だったんですよ」



「莎花～紅清日抱花歌～」の歌姫

IOLI 伊織

——昨年12月20日の横浜発表会で初お披露目された、シェンファのテーマ曲である「莎花 ～紅清日抱花歌～」。今回はこの曲の歌い手である伊織さんに、この歌を歌うまでの経緯や思い出を聞いてみたぞ。

伊織■実は横浜の発表会で歌うという話が決まったのは発表会の3日ぐらい前だったんです（笑）。直前にデモテープをいただき、次の日にオーディション、その後すぐに会場に入りました。苦労やプレッシャーを感じるというより少ない時間内できちんと歌うことに必死でしたね（笑）。

——横浜発表会で歌った時の感想を。

伊織■生のオーケストラをバックに歌ったり、ああいうドレスを着て歌うのは私にとって初めてだったので、とても新鮮で、とてもいい経験になりましたね。歌のほうは、指揮者の方が「自分のペースで歌っていいですよ」と言ってくださって、おかげで自由に歌わせてもらって。すごく気持ち良かったです（笑）。会場内は、真っ暗で何も見えなかったから、特に緊張せず素直に歌の世界へ入り込めました。

——伊織さんが聴いてみて、この曲はどのようなイメージを持たれましたか？

伊織■歌っているだけで気持ちいい曲、素直な曲ですよね。曲と歌詞の美しさが、それぞれにマッチしているので、大自然の中で生きる少女……というイメージがとらえやすかったです。鈴木裕さんからは、可憐な感じ、シェンファになったイメージで歌ってほしい、と言われましたね。

——歌い手として気をつけた点はありますか？

伊織■自然の雄大さみたいなものを素直に感じたまま歌おう……と心がけています。シンプルな音程なので誰でも歌える曲ですが、同じフレーズを繰り返したり、詞が入ってくるところで微妙な気持ちの盛り上がりをどう表現するか、このへんを考えると、歌うには難しい曲なのかもしれません。

——最後にメッセージをお願いします。

伊織■作品のどこで使われるのかはまだわかりませんが、もし曲がかかったら、そのシーンでプレイヤーの皆さんの受ける感動が倍になってもらえたらうれしいですね。映画でもそうですけど、ラストにいい曲がかかるとシナリオと同じくらいの力を曲が持つことってあるから。そうした感情の高ぶりをこの曲が流れた時に感じてもらえればと思っています。本当にいい曲ですからぜひ聴いてくださいね。

PROFILE
［伊織 プロフィール］

生年月日：1979年2月6日
出身地：東京都
身長/体重：165cm/51Kg
サイズ：B/W/H：87/63/90
趣味・特技:読書・歌唱・般若心経暗唱・イラスト

〈CD〉
名探偵コナン劇場版 挿入歌［キミがいれば］97年4月23日発売
名探偵コナン イメージソング［ぼくがいる］97年9月26日発売
名探偵コナン ソングアルバム［ぼくがいる］97年10月22日発売

〈イベント〉
Usen440 新神戸OPAミニコンサート
Usen440 大15回横浜開地祭（ゲスト）
天保山ロタンダステージ ミニライブ
伊織ファーストライブ in KANSAI

〈テレビ〉
TVKテレビ「おつむのオムツ」ゲスト

<ラジオ>
TBS「アニメEXPRESS」ゲスト
TOKYO-FM「アニメパラダイス」ゲスト
TOKYO-FM「ミュージックバード」ゲスト
大阪YES-FM「BEST EXPRESS」ゲスト

〈有線放送〉
Usen440「WHO'S NEXT」（アーティスト伝言板）ゲスト





「ゲームはRPGが好きですが、やると止まらないので封印中（笑）。でもシェンムーの戦闘シーンは気になりますね」という伊織さんは、発表会の印象とは一転し爽やかさいっぱいの美少女。「どっちのほうがいいですか？」と逆に聞いてくる茶目っ気たっぷりの20歳でした。



「今後はアコースティックな曲や、リラックスしながら自然に聴けるような歌、歌っていて気持ちのいいものを歌っていきたい」と語る伊織さん。イラストを描いたり般若心経を覚えていたり（？）と多趣味な彼女、今後の活動に注目だ。



12/20横浜発表会にて

真っ赤なドレス、優雅な仕草、落ち着きのある歌声で発表会の観客を魅了した伊織さん。実は「こうした格好をしたのは初めて」という彼女、「最初はどう振る舞えばいいのかわからなくて。裾は引っかかるし階段でコケるし、大変だったんです（笑）」と意外な裏話も披露してくれた。とは言え、鈴木裕が認めたその歌声と実力は本物。みんなもCDを聴いて、その良さを確かめてくれ。

隊長日記　いろんな人々が集まる「シェンムー」

とにかく会ってみてビックリした今回の伊織さん。何にビックリしたかというと、横浜の発表会で客席から見た印象とは全然違う感じの女性だったからだ。発表会での印象は、どこかのオペラかなんかでバリバリに活躍中の歌い手。年も25～26歳ぐらいかな？なんてキャリアを想像していたのだが、当の本人は全然"今風のイケてる女性"だったりした。——「普段はスカートとかもはかないんですよ（笑）」という彼女。シェンファ役の石垣はづきさんが「シェンファのテーマ曲を自転車に乗ってたり、お風呂に入ったりしてる時にいつも歌ってる」って言ってましたよ、と伝えると「ムクチャクチャ嬉しいですね」と笑う笑顔も初々しい感じでした。

さて、彼女。人気アニメ「名探偵コナン」には結構縁があって、なんでもゴールデンウイークに公開予定の劇場版でも挿入歌を担当しているんだとか。「シェンムー」に関わる人は、いろんな意味でどんどんビッグになっていってほしいものです。発表会の本番3日前に決まったとはとても思えない「莎花」のテーマ曲の歌声は、一度聴いてみる価値ありです。はづきちゃんもいいけど、伊織さんも要チェックだぞ。（たいちょう）

北海道新生！

カウントダウン開始！ 8人の天使が恋を運ぶ



北へ。

White Illumination

Special 特報 Report!

完成度100%

- ●ハドソン
- ●トラベルコミュニケーション
- ●3月18日発売
- ●5,800円
- ●1人プレイ専用

北海道、そこは、主人公に用意された新たなフロンティア。東京での鬱屈とした生活から飛び出した少年は、北の大地で何を見るのだろうか？　発売までいよいよあと２週と迫り、北海道は熱い盛り上がりを見せている。

見知らぬ土地での出会いと恋愛の構図

夏と冬の北海道が少年の未来を変える

「北へ。」は、夏の北海道を訪れた主人公が、さまざまな女の子たちと出会い、各地を回りながら彼女たちとの親交を深めていく物語。

ゲームは夏編と冬編の２部構成になっており、夏の14日間がメインとなっている。C.B.S.（コミュニケーション・ブレイク・システム）という独特の会話システムで、女の子と仲良くなり、冬のイルミネーション・カウントダウンでクライマックスを迎えるのだ！


夏編は、夏休みの８月１日から２週間を北海道で過ごす。東京から全日空機で北へ……。



シナリオ 夏編（2週間）

ゲームは、主人公が北海道を訪れるところから始まる。北海道には母方の縁者である春野家があり、そこへごやっかいになるのだ。最初は従兄妹にあたる琴梨としか行動できないが、彼女の交友関係から親友の鮎、そして他の女の子たちとも出会うことになる。全部で８人の女の子と出会えるのだが、親睦を深めればPHSの番号を教えてもらえるようにもなるだろう。彼女たちと会い続けることで好感度を高めていき、大切な夏の思い出が作れるわけだ。ただしC.B.S.での重要な選択肢を見逃したり、女の子と出会える場所へ行かなかったりすると、結局出会えないということもある。



見知らぬ土地である北海道。でも琴梨や他の女の子たちの案内で、有意義な旅行が楽しめる。



北海道には、幼いころ一緒に遊んだ従兄妹の琴梨とその母が住んでいる。久しぶりの再会なのだ。

主人公が北海道へ行く理由

東京にいた主人公が北海道へ行くのには、それなりの理由がある。どうも学校生活がうまくいっていなかったようなのだ。そんな息子の姿を見た母親が、気を利かせて北海道行きをすすめてくれたわけ。

北海道にある春野家は母親の兄、つまり叔父の家だった。その叔父は７年前に他界しているが、家族は残されている。それが琴梨と、母・陽子だ。



東京であまりハッピーじゃなかった主人公。そんな状態じゃ、彼女なんているはずがない？

C.B.S.（コミュニケーション・ブレイク・システム）

トラベルコミュニケーションという新ジャンルに戸惑うかもしれないが、簡単に説明すれば会話を選択することで進むアドベンチャーゲームである。しかしこの“会話を選択する”という部分が、今までのアドベンチャーゲームとは一味違っているのだ。出てくる選択肢を選ぶだけではなく、自分から話題を提供し、積極的に会話を進める必要があるのだ。時には相手が話しているところに割り込まないと、重要な選択肢が出てこないこともある。相手の気持ちを考えながらプレイしていこう。

札幌を案内してくれると言う琴梨。すかさず反応しないと、選択肢が出ない。





会話によっては、相手を怒らせてしまう方向へ進んでいくことも……。

ミニゲーム

「北へ。」には、いろんなタイプのミニゲームが用意されている。それ自体プレイして楽しいものばかりだが、ゲームの結果は女の子の好感度に影響してくる。当然いい成績を残せば相手にいい印象を与えられるし、ミニゲームで入手したアイテムは、相手へプレゼントすることもできる。



プレイする前に画面で解説を見ることができる。マニュアルにも書いてあるけどね。



クイズゲームは北海道ならでは問題が出題される。これでキミも北海道博士？

シナリオ 冬編（4日間）

夏に特定の女の子との親睦を深めても、主人公は東京へ帰らなければならない。しかし、その想いが恋であるのかどうかを確かめるため、ふたたび北海道を訪れる。

冬編は4日間しかないが、夏編同様にデートが楽しめる。そして彼女の気持ちを確かめるため、大晦日のイルミネーション・カウントダウンに彼女を呼び出す。はたして彼女は来てくれるのか？





冬は、主人公がリードしてデートコースを設定。札幌と函館に行ける。


夏に親睦を深めているから、冬にはもっと親密になれる？　夏とはちょっと雰囲気が違うよ。

物語は琴梨と鮎とのつき合いから始まる

8月1日〜2日

ゲームは8月1日に東京を出発するところから始まる。序盤には琴梨と鮎との出会いがあり、C.B.S.の過程や選択に応じてシナリオがさまざまに分岐していく。今回は、琴梨と鮎との行動のなかで起こり得る出来事を中心に、シナリオを紹介していこう。

春野家の家庭の事情



まだまだ若い？

40歳になってもまだまだ美しさを保っているのは、仕事に燃えているおかげ？

北海道でお世話になるのは、母方の親類である春野家だ。春野家では7年前にご主人の響氏が他界。その後は母親の陽子さんが、女手ひとつで一人娘の琴梨ちゃんを育ててきたのだ。そのため春野家では、家事全般を琴梨が担当し、お母さんは一家の大黒柱として夜遅くまで働くという分担ができている。

陽子さんは、北海道のTV局で構成作家を勤めるキャリアウーマンだ。職業柄か、日頃の素行にもおもしろいものがあるらしいので、あなどれない存在かも!?



どちらが子供かわからないような、かわいいところもある。琴梨の未来の姿かも？

空港・琴梨との再会

東京から飛び立った飛行機は、新千歳空港へと向かう。空港には、昔東京で会ったことのある叔母さんが迎えに来てくれることになっていた。しかしそこに現れたのは従兄妹の琴梨だった。琴梨は、主人公が「昔と変わらない目をしている」などと、赤面するようなことを屈託のない笑顔で言う。そんな琴梨に、自分のことを「お兄ちゃん」と呼ぶことを許してしまう。そう、琴梨はこの時点では、まだ妹のような存在なのだ。

春野家へは、ＪＲと地下鉄を乗り継いで行くことになる。車内では、琴梨についていろいろなことを聞くことができる。学校のことや、好きな男性のタイプとか……。

お兄ちゃんって呼んでもいい？



まったく予期していなかった従兄妹の登場。小さいころの記憶しかないから、ちょっと驚き？



列車の中では、なにげない会話の中にブレイクする接点がある。ちょっとした会話が重要。



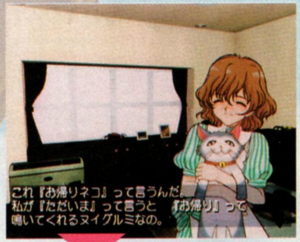
札幌の地下鉄には網棚がない？　車輪はゴムタイヤとか、いろいろと教えてくれる。

春野家・琴梨の家族と団らん

春野家では、「お帰りネコ」というぬいぐるみが出迎えてくれる。このぬいぐるみは、話しかけると言葉を認識して違った鳴き声を返すものだ。エルと名付けたそれを、嬉しそうに紹介する琴梨。彼女はかわいいのか、暗いのか……？

とりあえず、客間に案内された後、琴梨の希望で買い物へ。もちろん断ることもできるが、やっぱり親睦をはかるためには一緒に行かないとね。母・陽子が仕事で忙しいため、琴梨はどうやら一家の主婦的存在のようだ。琴梨の料理は、信じられないほどおいしいのだ。

春野家では、琴梨が主婦代わり。父が他界した後は、忙しい母に代わって彼女が家事をしている。





琴梨の料理はとってもおいしい！



夕食のメニューはカニクリームコロッケ、アスパラガスのサラダ、ビシソワーズスープ。



プレイヤーの回答に対して、琴梨と叔母さんとしばし会話が弾む。うまいのは間違いない。

北へ。ちょっといい話　ガイドブックで実在する北海道のお店をチェック！

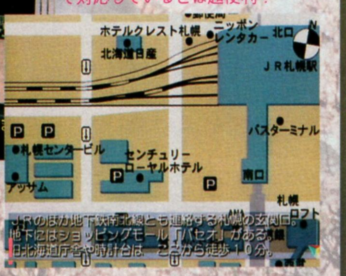
1日目の夜、主人公は琴梨からガイドブックをもらえる。これでシステムメニューから"ガイドブック"というコマンドが使えるようになるのだが、じつはこれが超優れもの！　札幌や小樽などの主な観光地のマップが載っているうえ、ゲーム中に登場する店や名所も解説されているのだ。実在するかどうかもちゃんと書いてあるから、このガイドブックは実際の北海道観光にも使える！　またそれだけではなく、ホームページを開設しているお店や場所は、そのURLが記載されている。URLは「ドリームパスポート」用のしおりデータとしてセーブできるのだ。

「北へ。」にはインターネットブラウザの機能はないが、ゲーム終了後に「ドリームパスポート」を起動し、しおりを読み込むことで、ホームページをチェックすることができる。ゲームに実名が出ている協力企業のURLなども掲載されている。



ホームページのしおりもセーブできちゃう！

お母さんから預かったガイドブックを、琴梨が持ってきてくれる。ゲームの舞台となっている地域のことがよくわかるし、インターネットにまで対応しているとは超便利！



札幌市内・琴梨と観光へ出発

2日目は札幌市内を観光することに。前日の夕食時に琴梨と約束をしていれば一緒に行くことができるし、場合によっては1人で寂しく外へ出る場合もある。

琴梨と一緒に行った場合は、旧北海道庁や時計台など、定番スポットを次々に案内してくれる。そして、彼女の友達の話も聞ける。



札幌へ観光で来たら、まず間違いなく立ち寄る大通公園。市民の憩いの場となっている。

定番スポット1:旧北海道庁



札幌駅からも比較的近い場所にある旧道庁も有名。札幌の小学校の遠足地としても定番。

定番スポット2:時計台



時計台前で記念撮影。琴梨がわざわざ道路の向こう側から写真を撮ってくれる。

狸小路商店街・鮎との出会い

札幌の観光地をまわったあとは、琴梨がよく買い物に出かけるという狸小路商店街へ。そこでバッタリ会ったのは、ショートカットのボーイッシュな女の子。この子が琴梨の親友・川原鮎らしい。琴梨とヒソヒソ話をする鮎。どうやら鮎の主人公に対する第一印象は、上々のものだったらしい。そして琴梨と主人公は、強引な鮎とともに須貝ビルへと向かうのであった。



鮎は琴梨の親友

琴梨の親友川原鮎。彼女については大通公園観光時にも話題となる。活発というか、強引な子だ。



なんだかずけずけと物を言う鮎。琴梨とは対照的な性格のようだ。この2人が親友なの?



なんだか1人盛り上がる鮎に引きずられるように須貝ビルへ。

1人で観光すると薫さんに会える!?



ちょっと無愛想?

年上のすてきな女性、椎名薫さん。北海大学の研修医をしており、休み時間はいつも読書に費やす。

会話の行き違いで琴梨と市内観光に出かけられなかった場合でも、北海大学へ行けば、椎名薫さんがいるのだ! でも、一緒に観光してくれるというような甘いことはなく、いつもベンチに座って本を読んでいる。なんとか話しかけてお近づきになりたいけれど、気安く話はしてくれない。これは手強いぞ!



いつもベンチで本を読んでいる女性は誰? なにやら見覚えがあるような……。



どうしても気になるんだけど、なかなか相手にしてくれない。根気よくいこう!

須貝ビル・ゲームで遊ぼう

須貝ビルというのは、札幌にある総合アミューズメントスポットだ。ビデオゲームやUFOキャッチャーなどのゲームコーナー以外に、カラオケまで完備している。

ゲームコーナーは全部ミニゲームになっていて、マジで遊ぶことができる。ここでクイズゲームに負けると、とんでもない罰ゲームが用意されている……。



UFOキャッチャーでぬいぐるみが取れれば、プレゼントにすることができるのだが……。

罰ゲームだぷう!





語尾に「ぷう」を付けてしゃべらないといけない罰ゲーム。誰が負けるかで会話が変わる。

北へ。ちょっといい話

PHSでダバダ占い? 相性がチェックできる!

女の子の好感度はいつだって気になる。しかし「北へ。」には、女の子が主人公に対して抱いている好感度が確認できるようなシステム画面は用意されていない。ではどうやって確認したらいいのかというと、PHSでできる"占い"がその役を担っているのだ。"ダバダ占い"と題されたそれは、占いコーナーへ電話をかけ、気持ちを知りたい女の子の電話番号を指定することで、現在の相性を占うというものだ。したがって当然ながら、女の子の電話番号なりPHSの番号なりを知らなければ、占いもできないというわけだ。

女の子から電話番号を聞き出すには、それなりの努力をして仲良くならなければならない。電話番号を聞き出していないとお互いに連絡が取れないので、根本的にその後の交際に支障が出る。電話番号も教えてもらえないような状態では、相性どころではないということだ。



PHSが重要な役割を果たすこのゲーム。まさか占いにまで使えるとは……。電話番号は自分で登録するわけではなく、自動的に名前で登録されるから面倒ではない。

好感度の目安になる





琴梨と一緒に小樽観光へGO!

8月3日

8月2日の過ごし方によって、8月3日の展開は大きく変化する。

琴梨と約束をした場合は、札幌から電車で1時間程度の場所にある小樽へ行く。小樽は漁業の街として開けているが、近年はガラス工芸なども盛ん。

小樽行きの電車の中では琴梨とのおしゃべりができ、夏の思い出話などが聞ける。



小樽への車中では、やはり琴梨がいろんな話をしてくれる。お父さんの思い出話も……。

小樽運河工藝館・琴梨とガラス談義

小樽で立ち寄るスポットのメインともいえるのが、小樽運河工藝館だ。ここでは、たくさんのガラス細工を見たり買ったりすることができる。喫茶室では、ガラスに関しての琴梨の感じ方がわかり、さらに親密さを深めるチャンス。また、彼女がほしがっていたガラス細工をプレゼントすることもできる。そして、さらにガラス工房での見学となるのだが……。



売り場では、琴梨がとくに興味を示すものがある。それをちゃんとチェックしておくこと。

喫茶室で一休み





喫茶室で話をしていて、さりげなく席を外し例のアクセサリーを買ってくると……。

鮎と一緒にテイネオリンピアへGO!

8月3日

一方鮎と約束を交わした場合は、札幌と小樽との間に位置する手稲へと向かう。そこにはテイネオリンピアという一大リゾート地が存在する。冬場はスキー場として賑わう場所だが、夏は遊園地やゴルフ場が開放されている。

手稲への車中では、やはり鮎とプライベートな話になる。彼女と2人きりになる時間は事実上これが最初なので、個人情報を聞き出すまたとないチャンスだ。

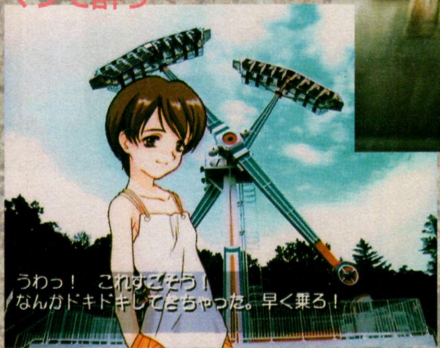


鮎とのデートも、駅で待ち合わせしたあと電車を利用する。まずはベーシックな会話から。

テイネオリンピア・鮎の実体が判明？

テイネオリンピアには、たくさんのアトラクションが用意されており、プラザ1・プラザ2という2つのエリアに区分されている。プラザ1には、お化け屋敷やイベント会場などがあり、鮎の意外な一面をのぞくことができる。ちょっと強引とも思える鮎が、じつは怖がりだったり寂しげだったりする面があることに気づくだろう。

スーパートマホークはマジで酔う……



鮎はじつは怖がり?



入る前は子供だましだとかうそぶいていた彼女が、中に入ると豹変してしまう！



普段は強がっていても、本当は弱い心を隠してる。それが鮎の本当の姿なのだ。



プラザ2にある目玉の絶叫マシン。遠心力を利用して回転するこのマシンは凶悪だ。ゲームでは、座席に座った視点でのムービーが表示される。これはマジで酔ってしまいそうな画面なので、要注意！

1日中遊んでいられる!



たくさんのアトラクションがあるから、日が暮れるまで遊べる。けっこう長い1日だ。

運河工藝館で見かけた金髪の少女

工房では、ガラス細工を作る作業風景を見学することができる。そこは、ガラス細工の優雅な美しさとはうって変わって、高温の炉で熱いガラスと格闘する職人たちの戦場だった。

そのなかに1人の少女がいた。金髪でまだ若いその子は、工房の中にあってかなり目立つ存在だ。思わず琴梨の存在を忘れるほどに見とれてしまうかも？　ここでその少女に注意を払うか、琴梨のことを思い出すかで、主人公の中にはちょっとした変化が現れる。

これがターニャとの最初の接点だが、じつは話をすることもできない一方的なものだ。もちろん、この時点では名前もわからない。



ターニャ初見となるこの場面だが、当然ここでは名前もわからない。ターニャファンにはもどかしいところだが……。

真剣な表情が魅力的





思わず見とれていると琴梨に注意される。気づかれた？

ドキッとするほど印象的



ただでさえ特異な風貌の彼女だが、工房内ではさらに目立つ。気になって当然？

車中・次のデートの約束

1日中遊んだ後、帰りの電車の中で翌日から琴梨とともにテニス部の合宿へ行くことを教えてくれる。そして「帰ったらまたデートしよう」という申し出。彼女の気持ちが近づいてきたのだ。



帰りの電車の中で、翌日からのテニス合宿の話が出る。



そして次のデートの約束……。鮎は、かなり主人公のことが気になってきたらしい？



さらにつき合いを重ねれば冬編でハッピーな展開に？

夏編は14日間。このあとまだまだたくさんの出来事があり、いろんな女の子と出会ったり、デートを重ねたりとめまぐるしい毎日を送ることになる。

しかし長いようで短い北海道の生活は終わり、東京へ帰る日が来る。夏の出会いで築いた彼女への気持ちを、このままにしておいていいのか？　かくして主人公は、ふたたび北へと赴く。

冬編は4日間。この期間は、夏に一番親しくした女性へ最後のアプローチをする期間といえる。

お金を貯めてふたたび北へ！



冬は自費での出発となる。自分の力で行くのだ。

果たして誰が迎えに来ているのか？



夏は目当ての女の子を決めて、デートを重ねる。彼女との絆を深めるのだ。

琴梨か？



冬の空港には、夏に思い出を作った女の子が来ているはず。

鮎か？



琴梨や鮎以外が来ていることもあり得るのだが……。

それとも別の誰か……？

●冬に楽しめるデートエリア●



冬も札幌は観光地として機能する。雪の中の時計台も、また美しくそびえている。



冬の函館は海産物が豊富！　見所・食い所がいっぱいだ!?　カニはいいよね。



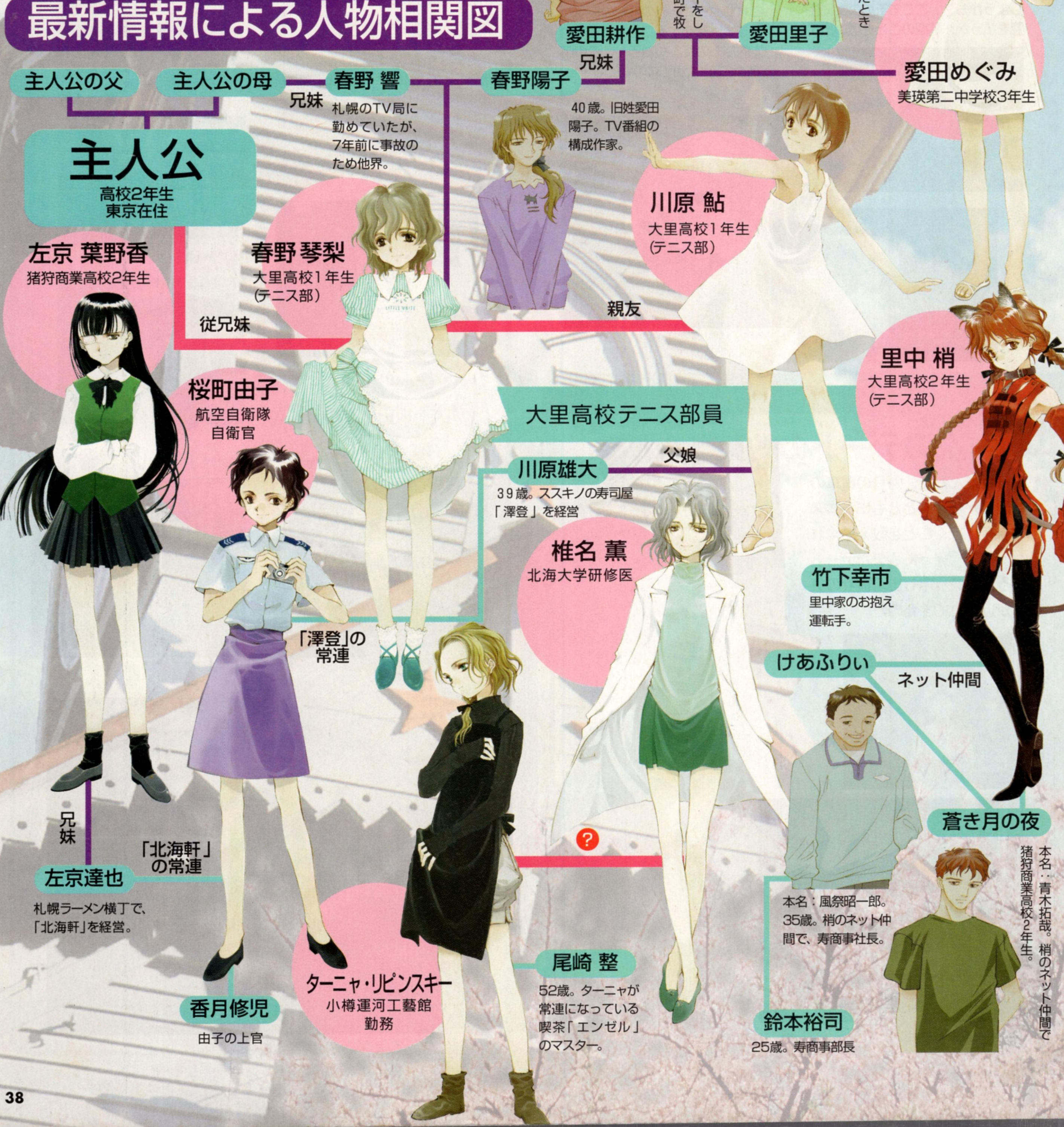
イルミネーション・カウントダウンの伝説が成就するのか？

女の子たちにはなんらかの接点があった！

「北へ。」に登場するメインの女の子は8人。そのうち薫とターニャをのぞく6人には、何らかの接点があることが判明した。それは、血縁という強いものであったり、実家の得意客であったりと様々。さらに、薫とターニャは他の6人からは独立しているものの、この2人にはなにかヒミツの関係があるらしい？　いったいそれがなんであるのか？　ゲームをプレイする過程で明らかになっていく。



最新情報による人物相関図



ハドソンファンページ　投稿募集！　グッズ・イベント情報満載！

いよいよ待望の読者コーナー始動！　会報第０号（準備号）

北へ。すずらん友の会

「北へ。」を心待ちにしているみなさん！　ついに待望の読者ページ始動です。このコーナーでは、毎回「北へ。」に関係するグッズやイベント情報、投稿などを取り上げていきます!!

とくに当コーナーでは、２つの一押し企画を展開！　文章力に自信がある人は「ラブメッセージコンクール」へ、そして絵心・デザイナー魂がある人は「ファッションイラストコンテスト」へご応募ください。「北へ。」への熱い想いを形にしよう！

募集　ラブメッセージコンクール

「北へ。」のキャラクターはみんな魅力的。イラストが発表されただけで一目惚れした……なんて人も多いでしょ。そんなあなたの気持ちを文章にしてみませんか？　そう、「北へ。」の女の子たちに、大まじめなラブレターを書くのです。ゲームには、美しい言葉、すてきなフレーズがいっぱい詰まっています。それに負けないような力作を待っています！

●審査委員長
広井王子（原作・総合プロデューサー）
●審査委員
NOCCHI（キャラクターデザイン・イラスト）
長山 豊（脚本）
千葉紗子（春野琴梨役）
広橋佳以（川原 鮎役）

最優秀作品には、審査委員たちのサイン色紙とオリジナルテレカをプレゼントしちゃうよ！

募集　ファッションイラストコンテスト

女の子たちのファッションも、「北へ。」の大きな魅力のひとつ。毎日ちゃんと着替えている服は、どれも独特のセンスが光ってるよ。

ここではイラストを募集することになるけど、ただのイラストじゃつまらない。そこで、あなたが「北へ。」の女の子に着せてみたいオリジナルの服をデザインし、イラストにしてほしいのだ。

NOCCHI氏の優美なコスチュームデザインを超えることができるかな？　挑戦を待っているよ!?　こちらも豪華賞品付きだよ。



各コンテスト応募のきまり

「ラブメッセージコンテスト」は最大400字以内で、対象キャラクター名を明記してください。応募は各コンテストともハガキか封書で。最終締切は４月末日の予定ですが、イラストは随時優秀作を発表するので、早めの応募がお得！

あて先　〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「北へ。○○○○コンテスト」係

優秀作品には、ドリマガの表紙を飾ったイラストを使用したテレカをプレゼント！

NOCCHI氏のサイン色紙やオリジナルテレカがもらえるよ！

CD　テーマソングCD３月25日発売

「北へ。」のテーマソングが、シングルCDとして発売される。歌うは、大谷育江・千葉紗子・広橋佳以・豊口めぐみの４人のユニットFour Seasons。４人のメッセージボイスなども収録されているのだ。



ジャケットイラストはもちろん描き下ろしでおまけもいっぱい。１、０００円（税別）／メディアファクトリー。



オープニングの印象的な歌がCDでいつでも聴ける！　未公開イラストも同梱だ。

イベント・グッズ　TGSで「北へ。」グッズ販売

ゲーム発売直後の幕張メッセでは、恒例の「東京ゲームショウ」が開催される。ハドソンの今回の出展は、もちろん「北へ。」一色！　ゲームのデモはもちろん、声優さんや広井王子氏のトークショーなどのイベントが盛りだくさんだ。

さらにハドソン物販ブースでは、グッズの販売も予定されている。テレカやクリアファイルといったアイテムから、話題となったトレーディングカード（プレビューパック）の第２弾まで、いろんなものが揃ってるよ。通常は小樽と通販でしか買えないオリジナルオルゴールも販売されるのだ！

販売予定グッズ

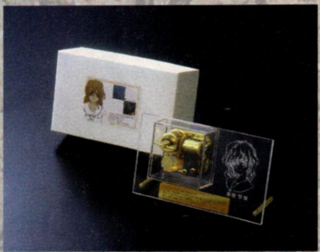
テレカセット
クリアファイルセット
卓上カレンダー
マウスパッド
オリジナルオルゴール
トレーディングカード
（プレビューパック第２弾）

トレーディングカード



第２弾は、18種類の新作カードが登場。第１弾のカードも販売されるとのこと。

オリジナルオルゴール



通信販売も受付中だよ。問い合わせ先は、0134-22-1108（小樽オルゴール堂）。

東京ゲームショウ'99春 開催日程

日時：3月20日～21日
場所：千葉県幕張メッセ
入場料：当日1,200円／前売り1,000円（小学生以下は無料）



第１報のときと比べると大幅にクオリティが上がった画面。コース図やタイム等の表示が入り、マシンにも環境マッピングが施されている。まさに、完成間近といった雰囲気だ。

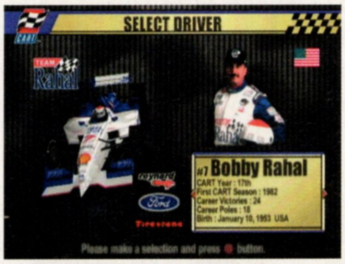


遠くまで描画された画面からは広さを感じ取れる。話によると400m先まで表示しているとかで、一度に表示されるポリゴン数は「セガラリー2」のそれを大きく上回る。



いよいよ完成間近!!

チーム、ドライバーのデータは'98年のものがそのまま使用される。ただ、諸事情によりマイケル・アンドレッティ選手だけは残念ながら登場しないという。



CARTは全19戦で行われるシリーズ戦。19もの実在するコースは忠実にゲームで再現される。その再現度の高さはプロも認めるほどだ。



時速400km/h! 世界最速のバトルをここに再現!

アメリカンモータースポーツの最高峰と言われる『CART』を題材とした「SSR」。F1に比べるとまだ日本ではなじみの薄いカテゴリーだが、昨年、もてぎで国内初のCARTの公式レースが開催され、多くのファンの注目を集めたのは記憶に新しい。今年もまた「FedEX Championship series Round 2 Firestone FIREHAWK500」として、来る４月８～10日にツインリンクもてぎにて公式レースが開催されるが、「SSR」はそのビッグイベントを前に発売されるということで、モータースポーツ界からも注目されている目玉ソフト。内容もそれに見合ったもので、ドライバー、マシン、コースが実名で登場するほか、オーバルコースでの時速400km/hに迫る超高速バトル、レース展開をガラリと変えるフルコースコーション等、CARTの魅力が見事に凝縮されている。

Special 特報 Report!

ゲームモードその他の新情報を一挙大紹介!

SUPER SPEED Racing

スーパースピード・レーシング

セガのDCレースゲーム第2弾となる「スーパースピード・レーシング」(以下SSR)。発売も3週間後に迫り、今回は完成度もグンと上がった画面写真と共に、新情報を紹介していくことにしよう。

C·A·R·T

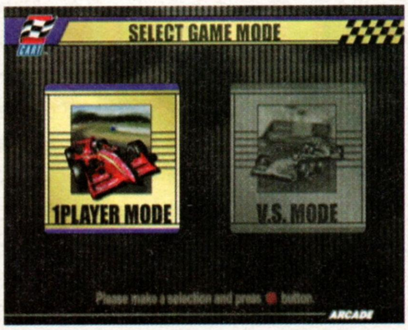
●セガ●3月25日発売予定●レース
●5,800円(予価)●1～2人プレイ可能
●レーシングコントローラ対応

SUPERSPEED



現地取材により、限りなく追求されたリアリティ

ペースカーが先導し、隊列を整えている光景はF1ではまず見ることができない。スタート前の緊張の一瞬だ。



ゲームモードは決して多くはないが、そのぶん、密度は濃い。次ページで主なゲームモードを紹介しているので詳細はそちらを見てほしい。



チームレイホールを徹底取材し、あらゆる面でアドバイスを受けたという。ゲームではその成果がいかんなく発揮されている。



エキゾーストノートも実車から生音がサンプリングされ、マシンの存在感はピカイチ。レースゲームも数多くあれど、音のリアルさは文句なくトップクラスだ。

もちろんレーシングコントローラにも対応!!

フォーミュラマシンというのは基本的にドリフトさせず、オン・ザ・レールの走りに徹するのがセオリー。となると、ステアリングの微妙な舵角が重要になるのだが、「SSR」はレーシングコントローラに対応しているので、本物さながらの感覚でプレイできる。標準コントローラでは難しい細かなステアリング、アクセル、ブレーキ操作が可能になるのでレーシングコントローラはオススメだ。

CHECK!! 視点はなんと5種類!!

「SSR」には、ゲーム中の視点にもこだわりが満載されている。5種類という数もそうだが、何より2種類用意されたドライバー視点に注目。特にドライバーズ・アイの視点にすると、バイザーにオイルが付着し視界が悪くなる、というフィーチャーも盛り込まれているのだ。

ノーズ視点



日本のレースゲームに最も多い視点。視点が低いため迫力はあるが臨場感に欠けるという部分もある。

ドライバー視点1



ヘルメット上部からの視点。オンボードカメラでよく使われる視点で、良好な視界とドライバーの気分を味わえるという点が特徴。

ドライバー視点2



ドライバーズ・アイ視点。本来のドライバー視点で、臨場感は最も高い。



捨てバイザーもアリ!!

走行しているとバイザーにオイルが付着し、ドライバーが捨てバイザーを取るシーンも。

後方視点1



マシン後方からとらえた視点。周囲の状況を把握しやすいのがメリット。

後方視点2



後方視点1よりさらに遠くからの視点。ビギナー向け。



from SEGA

今年大ブレイクの予感のCART。4月10日には栃木のもてぎサーキットでその迫力を体感することができます。ちなみに予想される平均時速は350km/hということだが、えっ、えー！ 350km/hって新幹線よりずーっと速いじゃないすかーって感じなんだけど、そのスピードでただ走るだけでなく熱いバトルを繰り広げる訳ですよ。ゼヒ、この感覚を『SSR』で味わってください、ハイ。

（CSパブチーム／やまざき）

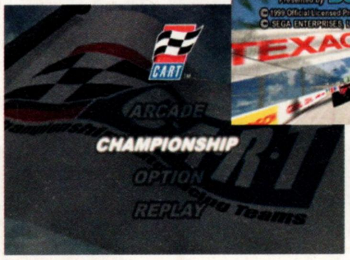
RACING



シブいアドバタイズデモのあと表示されるタイトル画面。シンプル過ぎず、ハデ過ぎず、実にCARTらしい（!?）画面だ。

ゲームモードは「ARCADE」と「CHAMPIONSHIP」の2つ!!

ここでは「SSR」の主なゲームモード2つを紹介していく。なお片方は「アーケードモード」となっているが、「SSR」のアーケード版があるわけではないので誤解なきよう。より詳しい内容は次号以降で紹介するのでお楽しみに！



モードセレクト画面はシンプル。オプションモード内では各種設定の他、BGMモード等も用意され、至れり尽くせりの仕様に。

ARCADE MODE
アーケードモード

手軽にレースを楽しむならこのモード

いわゆる“お手軽モード”という位置付けにあるのがこの「アーケードモード」だ。練習走行や予選、マシンセッティング等の面倒な要素を排除し、極力手軽にCARTレースの醍醐味を味わえるモードとなっている。プレイヤーはドライバーとミッション、コースを選ぶだけで即レースを楽しめる。実在の全19コースから好きなコースでレースを楽しめるのもこのモードの特徴だろう。

ゲームそのものもやさしくなっており、接触やクラッシュをしても大丈夫。また、クラッシュ等が発生したときにレースが一時中断するフルコースコーションもこのモードにはなく、まさにゲーム気分で豪快に飛ばして、豪快にアザーカーをパスして……というプレイが楽しめる。レースゲームビギナー、あるいはコースを覚えたいという人には最適のモードといえるだろう。ただ、予選がないだけに、どのコースでも、レースは最後尾から追い上げる形になる。

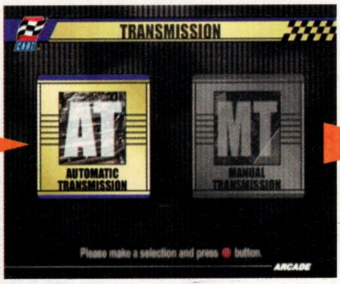
レーススタートまでの流れ

DRIVER SELECT



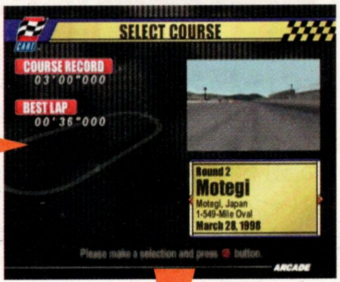
まずはドライバーセレクトから。チームによって戦闘力が大きく変わるということはないようだ。

MISSION SELECT



続いてミッションセレクト。MTにすると6速のギアを使い分ける必要があるので慣れないと辛い!?

COURSE SELECT



最後に走りたいコースをセレクトする。全19コースから好きなコースを選ぶことができる。

RACE START!!



いよいよレーススタート！　最後尾からのスタートになるが、それだけアザーカーとのバトルが白熱する。

CHECK!! スタートはローリングスタートだ!!

CARTをはじめ、アメリカンモータースポーツは大抵ローリングスタートだ。F1のようなスタンディングスタートも緊張感があるが、グリーンフラッグと同時に全開で第1ターンに飛び込んでいくローリングスタートもまたエキサイティングで魅力的。本作でもそれをみごとに再現している。



ペースカーが先導して隊列を整えるという意味では本物のレースと同じだが、ゲームではオートパイロットになる。

SUPERSPEED

CHAMPIONSHIP MODE

チャンピオンシップモード

全19戦を戦い抜け！



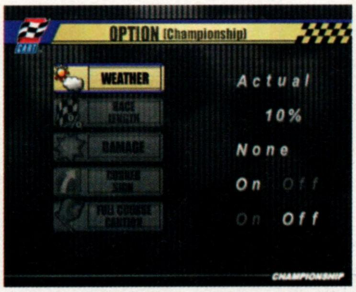
レース展開はアーケードモードとは比較にならないほどスリリングになる。一瞬のミスが命取りとなり、まさにCART ドライバーの世界を体験できるモードだ。

「アーケードモード」とは逆に、こちらは“本格モード”という位置付けの「チャンピオンシップモード」。ホームステッドに始まり、全19戦を順に戦っていくというモードだ。ここでは各種設定が細かくでき、周回数を本物と同じ周回にできるほか、天候をランダムにしたり、98年のレースとまったく同じにしたり、フルコースコーションの有無やダメージのON/OFF等も設定できる。

ゲームは練習走行に始まり、予選、決勝と本物と同じように進むほか、マシンセッティングも非常に細かくできるようになっている。また、プレイヤーのレベルに応じて、難易度を3段階に変えられるのもうれしい。やり込みがいのあるモードだ。



設定によってはコーナーマーカーを消すことも可能。どんなユーザーのニーズにも応えてくれる。



こういった各種設定はアーケードモードではできない。チャンピオンシップモードならではだ。





コースに合わせてカーセッティングできる!!

セッティングは非常に細かくできる。タイヤのコンパウンド、サスペンションの硬さ、燃料の搭載量、1～6速＋リバース、ファイナルの各ギア比、フロント、リヤのダウンフォース等、実に幅広い。

迫力のリプレイモードも準備!!

もはやレースゲームにはなくてはならないのがリプレイモードだが、「SSR」にもしっかりリプレイモードが搭載されている。もちろんVMがあればデータを保存することができる。主にアーケードモードでの走りを保存できるが、チャンピオンシップモードの予選の走りも保存することができる。ただし、本選はレースディスタンスの設定変更が可能（100周以上走ることもある）なため保存はできない。

まるでTV中継を見ているかのような迫力のリプレイシーンは、何度見ても飽きさせない。27台ものマシンが目の前を駆け抜けていくシーンは、臨場感バツグンだ。









TV中継を彷彿させるリプレイ映像



あのバトルシーンをもう一度！

RACING

二人でさ、どっか逃げるってのはどう?

東京のおじさんちに行くの
東京?
転校するの
だって転校してきたばかりだよ。いつ?
夏休みになったらすぐ
明日から夏休みだよ。じゃあ会えるの今日だけじゃん
かな
そっかあ――東京、行きたくないのか?
しょうがないし
――なあなあ、二人でさ、どっか逃げるってのはどう?
え?
学校とか行くのやめて、家とかも帰るのやめてさ、どっか行くの

わたしたちだけの秘密よ。

ねえ、こっち来て
何?
野々村くんさ、キス、したことある?
え、何、何言ってんの
ないんでしょ? ねえ、しようか? キス
――うん
じゃあ、目つむって
うん
せーの
……………………
誰にも言っちゃダメよ。わたしたちだけの秘密よ

ずっと夏休み？

じゃあ、時計台の前に、７時に待ち合わせしよう
うん。ちゃんと忘れないで来てね
忘れないよ
絶対よ
絶対行くって。どうせ明日から夏休みだし
夏休みが終わったら、駆け落ち終わりなの？
終わらないよ。夏休みが終わっても、ずっと僕らだけ夏休みなんだ
ずっと夏休み？
うん、ずっと夏休み

ごめん、忘れ物してた。

あ、ねえ
うん？
ごめん、忘れ物してた
忘れ物？
わたし、ここで降りる
何で？　じゃあ俺も行くよ。何、ガスの元栓？
ううん、ごめん、今日キャンセルさせて？
え!?　何だよ急に。人事部長待っていただいてるんじゃないのか？
わたしから連絡入れとくから。ごめんね、夜、電話する
お、おい、どうしたんだよ———

君、前に会ったことあるよね。

あの———？
うん？
どなたですか？
わたし？
君、前に会ったことあるよね
え———
あるよ
どこで？
会ったっていうか、前に地下鉄で君を見かけたことがあるんだ
あ———
うん、ほら、その鳥でおぼえてるんだ
ああ

リアルサウンド ～風のリグレット～

忘れてしまった懐かしい思い出、どこかに置いてきたせつない気持ち。そんな“心の忘れもの”を取り戻す時がきたようです。あなたにも、ほら……。

完成度 100%

●ワープ●3月11日発売
●インタラクティブサウンドドラマ●1人プレイのみ
●2枚組（初回版のみ「D2」体験版付き3枚組）
●VM、通信、ぷるぷるぱっく対応

メーカーから一言

いよいよ発売まであと１週間。あなたの心の引き出しを開ける作品が、ドリームキャストに登場です。そして、ドリマガ独占・タイムアタック大会は超目玉企画!! 皆さんの参加をお待ちしています！　（ワープ　広報）

さぁ 忘れものを探しにでかけよう

「リアルサウンド～風のリグレット～」とは

元々は'97年7月にサターン版として発売された作品。プレイヤーが"音から受けるイメージで、自分だけの風景を思い描く"ことを目的に、画像を一切使わない"音だけのゲーム"として世に送り出された。ゲームにおけるグラフィックのデキが重要視される昨今、この試みは各方面で話題となった。そして発売後、徐々にその評価は高まり『Japan Game of the Year '98』サウンド賞や『マルチメディアグランプリ'97』ゲーム賞などを受賞した。

SS版とDC版の違い

SS版では画面が真っ暗であったのに対し、DC版ではいくつかのビジュアルが用意されている。CDプレイヤー等で再生することも可能。他にも、ぷるぷるぱっくに対応する等、DCの機能をフルに使った追加要素もある。4枚組のSS版から、DC版では2枚組と半分に減らされているのもウレシイ点だ。もちろん、シナリオや内容はSS版もDC版もまったく同じである。

豪華スタッフ&キャストからの贈りもの

あなたに"心の贈りもの"を届けるたくさんの人の中から代表者を紹介しよう。


企画・監督 飯野賢治


企画 渡辺 修


CV／博司役 柏原 崇


脚本 坂元裕二


プログラム 佐藤直哉


CV／菜々役 菅野美穂

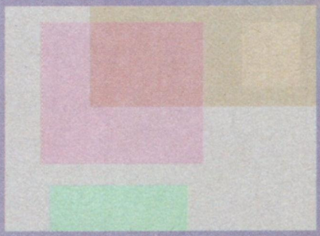

音楽 鈴木慶一

プログラム●島倉啓充
写真●稲越功一


CV／泉水役 篠原涼子

最初に画面モードを決定

プレイを始める時はまず、「ブラックスクリーンモード」にするか、「ビジュアルモード」にするかを選択する。例えば後者の場合は、風景写真が一定時間ごとに表示される「フォトグラフ」でプレイすることになる。ただし「オプション」で変更すれば、「スカイ」「スターズ」「スクエア」「ウォーターマーク」「リグちゃん」の計6種類のビジュアルを楽しむことが可能だ。


これは「スクエア」の写真。見出しの横で踊っているマスコットは「リグちゃん」だ。

ベルが鳴ったら行動を選択

プレイ中、プレイヤーがしなければならない作業の大半は"じっと聴くこと"だが、時々「チリーン」とチャイムが鳴ることがある。これが運命を選択する合図だ。選択肢は場面によって2つしかない場合と、3つある場合があるので要注意。ただし制限時間はないので、よく考えてから決められるので安心だ。この選択の1つひとつが積み重なって、どんどんストーリーは変化し、いくつかのまったく違うエンディングへと辿りつくことになる。

セーブはオート。後戻りはできない

セーブは選択肢を選んだ直後に必ず、またある程度長いシーンで自動的に発動。つまり、一度決めた行動は取り消せないのだ。ポーズもできないため、どうしても一時中断したい時はゲームを終了する必要がある。次に再開する時は最後にセーブされた地点に戻ってしまう。ただこれは、放置すると、進行したままセーブされてしまう可能性があるため、それに対する配慮からだ。

初回版限定付属 D2-Shock!- KENJI ENO presents SNOW M 飯野杯スノーモービルタイム

前号でもお伝えしたとおり、スノーモービル体験コースのタイムアタック機能を使用したコンテストをドリマガで開催する。このゲームでは搭乗者もコースも固定されているので、結果を左右するのは車体の性能差（モード）と己の腕だけ。コンテストでは車体も統一するため、純粋にテクニックを競うことになる。最初は難しく感じるかもしれないが、何度もチャレンジすれば必ず上達するハズ。まずはコースとパイロンの位置を覚えることからはじめ、各自それぞれの自慢の攻略法をあみ出そう。上位入賞者にはもちろんご褒美アリ。それ以外にも参加賞を用意したので、ふるって参加してほしい。

スノーモービル体験コースとは

体験版用に特別に作られたフィールドの中を、あなたはローラとなり自由に走行することが可能だ。制限時間は3分間で、この時間を過ぎたり、転倒したりすると終了。タイムアタック機能とは、コース内に設置された8つのパイロンを、全部倒すまでの時間を計る機能のこと。選べるモードは2種類あり、ビギナーは安定した走りができる代わりに最高スピードが遅く、スタンダードはいくらかスピードは出るものの、そのぶん転びやすくなっている。



最初はパイロンを1つ倒すだけでもひと苦労。ビギナーモードなら、かなり無茶な運転をしても、めったに倒れることはない。

Professionalに挑戦!!

●出現方法

ビギナーかスタンダードで制限時間内に8つのパイロンをすべて倒すと、次のチャレンジからは「プロフェッショナル」モードを選べるようになる。ただし、本体のフタを開けたり、電源を切ったりすると無効になるので注意。それをしない限りは、スノーモービルから抜けて体験版の他のコーナーへ行ったとしても、情報は残っている。



他のモードで1回クリアすれば、プロフェッショナル用の赤い機体が出現する。

●車体の特徴

3機種中、最高のスピードを誇るぶん、一番不安定で転倒しやすい。乗ってみると、車体が軽いせいだというのを実感する。スピードを出しすぎていると、ちょっとしたコブの上でも跳ね上がったり、カーブでヒヤっとさせられたりするのだ。アクセルワークと、アナログ方向キーによる微妙なハンドルさばきが要求されるモードだろう。



このプロフェッショナルモードには、さらに裏技が存在するらしいのだが……。

もっと広がる「風のリグレット」の世界

電話回線をつないでホームページへ

ゲームをクリアすると、「オプション」内の項目である「ネットワーク」が有効になる。ここからクリアした人だけがアクセス可能な特別なホームページへと飛べるのだ。クリアした人だけが分かち合える感動、興奮、感想や意見を伝言板で思いきり語り合おう。



『風のリグレット』専用伝言板と、ワープのホームページへ行けるのだ。

オートプレイでもういちど

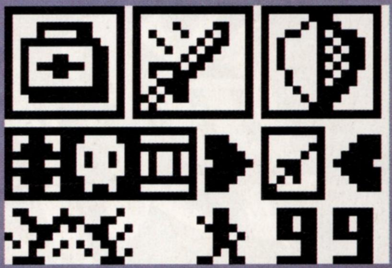
クリアして、特別なエンディングにも行ってみたいけど、わざわざ自分の意志に反する選択をするのはイヤ。あるいはラジオドラマのような"ノンインタラクティブ版『風のリグレット』"を聞きたい……。そんなユーザーの願いから生まれたのがこのモードだ。たった一度でもクリアすれば、「オプション」でこのモードを選べるようになる。これはCPUが自動的に選択肢を選び、シナリオが勝手に進行していく機能。選択の仕方はランダムで、自分の時とは違う選択をしてしまうかもしれない。そのギャップを味わいながら、聴くことに集中できるので、友達や恋人と一緒に楽しむのもよいだろう。

おまけデータも見逃すな

すでにご存じの人も多いだろうが、GD-ROMはパソコンでも読むことができる。そして、認識できる形式のデータであれば、パソコン上で閲覧したり再生したりすることもできるのだ。そんなデータがこの『風のリグレット』2枚と、初回版付属の『D2-Shock!-』の両方に入っている。その中身が何かはまだナイショだから、ここでは1つだけヒントを出しましょう。「リアルサウンドなんだから」……。パソコン所有のユーザーはぜひトライしてみよう。

「バババババトル」で対戦!!

クリア後に遊べるようになるVM用ミニゲームの詳細が今回、明らかになった。2人対戦専用なので、GD-ROMからVM2個にデータをダウンロードし、この2個を接続した状態でのみ使用可能となるゲームだ。ルールはいたってシンプル。まず上部のスロットで絵柄を合わせ、3枚揃ったらアイテムゲット。それを使って、先に相手の体力を0にしたほうが勝利だ。アイテムは最大4つまでストックできる。



上から順に、スロット、所持アイテム、相手（左）と自分（右）の体力を表す。



OBILE TIME ATTACK
アタック募集開始!

受付期間:3月12日～4月30日（当日消印有効）

REGULATION レギュレーション

モード Professional
基準タイム 2分00秒以内



制限時間が経過すると、この結果報告画面に。基準タイム目指してファイト!

ENTRANCE REQUIREMENTS 募集要項

まず「D2」体験版『D2-Shock!-』でスノーモービル体験コースをクリアすると、専用のパスワードを入手できるようになる。このパスワードとタイムをワープのホームページ(http://www.warp-jp.com/snow)内のタイムアタック専用ボードに入力、これでエントリーが完了だ。期間内であれば、何度でも再エントリーが可能となる。ここでタイムアタックコンテスト専用ボードにアクセスし、エントリーを行った人の中の上位30名が入賞となる。

さらに後日、この入賞者30名+特別ゲスト(今はまだヒミツです)、そして飯野氏を含め、ワープ社員からの特別参加者であらためて本選を開催することになる。本選の場所・日時は未定なので、追って掲載していく。

雪面の王者には豪華賞品が

- 1位 スノーモービル VX-500SX (YAMAHA)
- 2位 カナダ旅行相当の旅行券
- 3位 スノーボード
- 上位30名(入賞) お好きな周辺機器&オリジナルグッズ

なんと上位3名にはワープより上記の超豪華プレゼントを差し上げます。なお、途中経過等は4月2日号(3月19日発売)の特別企画を皮切りに、誌面で続報を次々でお伝えしていく予定だ。Check it!

専用ホームページ http://www.warp-jp.com/snow

続報は4月2日号にて

7つの恐怖があなたを襲う

戦慄の微笑



飛鳥圭

頭脳明晰・体力抜群・ルックス良好とまさに理想的な主人公である飛鳥圭は、K大学理学部に通う大学院生。専攻の生化学に関して、豊富な知識を持つ。一見平和なニューラッセル島は、実は遺伝子や生体に関する実験場だった。恋人の玲奈とともに、事件に巻き込まれることに。

2人でプレイすれば、楽しさも恐怖も倍増するペアコンシステム搭載の「戦慄の微笑」。今回はプレストーリーと、物語の核となるマクファーソン家、そしてプレイヤーを待ち受ける恐怖のクリーチャーを徹底解剖だ。



白川玲奈

同じK大学に通う圭とともに、バカンス気分でニューラッセル島にやって来た。圭とは幼なじみで恋人でもある。活発で気の強い性格だが、おっちょこちょいで涙もろい一面も持つ。K大学の理学部長である白川教授は、彼女の父親。

完成度 50%

- ●コーエー
- ●今夏発売予定●6,800円
- ●ホラーアドベンチャー
- ●ペアコンシステム採用

メーカーから一言

ヒロイン・玲奈ちゃんの髪型は、ショートカット、ウェーブヘア、ストレートの中から選ばれました。やっぱり風にそよぐストレートヘアは素敵ですよねー♥ 私も玲奈ちゃんと同じ髪型にしようかな……　（本物矢澤）

絶海の孤島では秘密の研究が行われた

プロローグ

世紀末、人類は飛躍的に進歩した科学によって、豊かな物質文明を享受していた。しかしその一方で、オゾンホールの拡大、地球温暖化、酸性雨や新種ウイルスの発生、遺伝子汚染など、環境破壊が深刻化し、事態はもはや後戻りできないところまで進んでいた。

世界有数の財閥の後継者として生まれたアーネスト・マクファーソンは、若くして財団を設立し、地球環境問題やバイオサイエンスの分野で研究者を支援していた。彼もまた、研究者としてニューラッセル島で遺伝子研究に打ち込んでいたが、不幸にして妻のジュリアを不治の病で失ってしまう。そのジュリアが死ぬ直前に産み落とした娘も、妻と同じ化学物質に侵されており、13歳で帰らぬ人となってしまった。妻子を失い抜け殻のようになったアーネストは、長男のアランに財団の管理を任せると、親友である日本の白川教授の招きを受けて島を離れた。そしてK大学の客員教授として教鞭をふるったのだった……。

6年後、ニューラッセル島からアーネストの元に一通の電子メールが届く。アーネストは身支度を整えると、万が一のことを考え教え子の飛鳥圭に宛てた手紙を残し、財団の島に向かって旅立った。

物語は消息を絶ったアーネストを追って、圭と玲奈の2人が島に到着したところから始まる。

物語の鍵を握るマクファーソン家の謎とは!?

マクファーソン財団は現在、アーネストの息子であるアランが指揮している。アーネストに電子メールを送ったのは、そのアランではなくアーネストが最も信頼していた研究員・モーリスだった。島に着くと真っ先にマクファーソン邸を訪れたアーネストの前に、6年前に死んだはずの娘のクリスティが現れた。彼女は生きていたのか？　アランは何をしているのか？　連絡をくれたモーリスはどこにいるのか？　数々の謎を解くのは君だ!!

主人公たちと博士の関係は？

アーネスト博士は、白川玲奈の父の従兄弟にあたる。また飛鳥圭は、K大学の理学部の教授を務めていた博士の、最も優秀な教え子だった。博士に縁の深い2人が、消息を絶ったアーネストの後を追ったのは当然といえる。ただ、子供たちとは面識がないらしい。



アーネスト マクファーソン博士

ニューラッセル島に、遺伝子研究を行うマクファーソン財団を設立した科学者。アランとクリスティの父親でもある。



アラン マクファーソン

マクファーソン財団の総帥として、ニューラッセル島で指揮を執っている。そのせいか、年齢よりずっと大人びて見える。



クリスティ マクファーソン

アーネストの妻と同じ、化学物質による遺伝子病で病死したと思われていたが、圭たちの前に成長した姿で現れる。

島にはなんと鉄道も!?

位置的には絶海の孤島にもかかわらず、潤沢な財団の資産を惜しみなく投入し、最新の機材や設備が整っている。



ひょっとすると地下鉄!?　移動は楽チンかも。



不気味に眠る館で一体何が!?

協力プレイが館攻略の鍵だ!!



本作は、圭と玲奈の2人のキャラを操作して謎を解いていく「ペアコンシステム」を採用している。1人でプレイする楽しみ方もあるが、ここはやはり相手を見つけてぜひとも2人でプレイしたい。2人でプレイすれば、館の探索もいっそう楽しくなるし、相手がピンチに陥った時には助けてあげることもできるだろう。何より同じゲームを同時にプレイすることによって、同じ恐怖や同じ喜びを体験できるようになったのだ。アドベンチャーゲームの進化の形がそこにある。



迷路のような館内部を、やみくもにうろついても迷うばかりだ。手分けして回ろう。

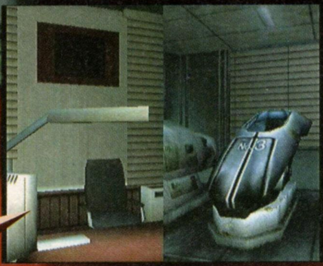


お互いの姿をモニター上で確認しながら、探索を進めていこう。そうしないと、突発的な出来事に対応できないばかりか、2人して迷子になってしまうかも。マッピングは必須だ。



机の上や引き出しを探す作業は、アドベンチャーゲームの基本となる行為だ。

圭「玲奈、机の上に何か変わったものはないか?」



玲奈「調べてみたけど、特に目立ったものはないようね」

2人別々とはいえ、お互い声を掛け合って探索すれば、時間も短縮でき新たな発見もあるかも。



そして遭遇するかつて味わえなかった戦慄



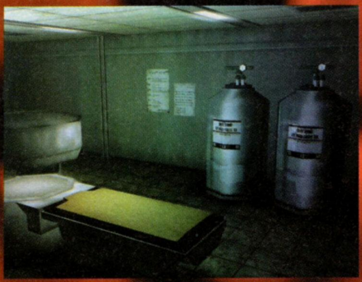
第1の館　遺伝子研究所

ニューラッセル島に散らばる7つの館で、2人が最初に訪れることになるのは、シュナイダー所長が研究を任されている遺伝子研究所だ。海岸線に面していて、日中は美しい珊瑚礁が見渡せるのだが、夜間は不気味なほど静まり返っている。この研究所には、どんな秘密が隠されているのだろうか。



ゲオルグ・シュナイダー

狂気の瞳を持つシュナイダーは、遺伝子研究所の所長とのこと。彼の研究が、人類の役に立つものであることを祈るばかりだ。



遺伝子研究の成果を、人間に応用する臨床実験室。誰もいないベッドが、かえって不気味な感じだ。

異形のクリーチャーを倒す術はあるのか!?



圭の前に異形のクリーチャー、ヴァルガーが出現。彼のピンチを助けられるのは、玲奈の持つアイテムなのかも!?

人類の愚かな行為によって、今や地球上のあらゆる箇所が汚染されてしまった。そのせいで食料ばかりか、安心して飲める水すら簡単には入手できなくなっている。しかしニューラッセル島は違っていた。この島に存在する水は、どうやら安心して飲むことができるらしい。しかし良いことばかりではなく、本来なら地球上に存在するはずのない生物までいるらしい。このように、探索の途中で恐ろしい化け物と遭遇してしまうこともあるのだ。彼らは侵入者を防ぐガーディアンか、もしくは実験の被害者なのだろうか。いずれにしても素手で歩き回るのは、とても危険な行為だ。身を守る武器をいち早く見つけ出すことが、ゲームを解くための必須事項となるだろう。



ヴァルガー

4本の足と、鋭い牙が生えた口を持ったモンスター。どうやらクモが原形の化け物のようだ。すばやい動きを封じるにはどうしたら……。

人間の成れの果てか



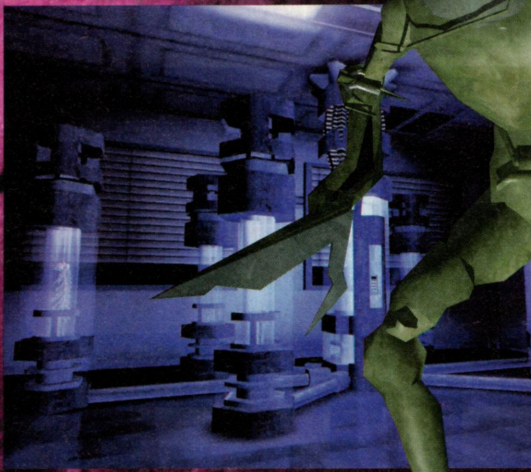
リッパー

狂気の発明か? 人類の英知か?

環境汚染にあえぐ人類を救済するはずの遺伝子研究や、ワクチンの発明も、一歩間違えると人類そのものに多大な影響を与えるばかりか、種としての人類の存続すら危うくする諸刃の剣なのだ。クローニング技術や、環境ホルモン、ダイオキシン問題など、遺伝子に関する研究は世界中で行われているが、政府による規制の下に置かれている。しかし、いつ何時それを越えてしまう科学者が出ないとも限らないのだ。



おぞましい姿をしていても、元は人間だったのかもしれない。果たして敵か味方か!?



脳髄や、脊髄らしきものが装置内に浮かぶ、特別実験室。遺伝子研究の名を借りた、恐るべき陰謀が進行中なのか。



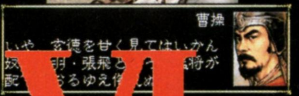






國を治める王者に必須の資質、それが「人徳」だ!!





三國志VI

すべてをうち倒す覇王か、慈愛を持つ王者か

発売まで残すところあと20日足らずとなった「三國志VI」。今週は、プレイの動向を左右する重要なパラメータ「徳（人徳）」について紹介しよう。古代中国において王者に必要不可欠の資質といわれた「徳」。本作の中では一体どんな役割を果たしているのだろうか？

完成度 **100%**

- ●コーエー
- ●3月25日発売予定
- ●9,800円
- ●シミュレーション

メーカーから一言

このゲームをやっていると、管理職の大変さが味わえます。それぞれの夢に叶った仕事をさせているか、誰をより良いポストに就けるかか……うーん、悩みどころ。謀反を起こされないように、気をつけてくださいネ！（矢澤）

「徳」がなければ部下も逃げ出してしまう??

武将に「魅力」のパラメータがあるように、国には「徳（人徳）」のパラメーターが用意されている。「VI」では、この数値をいかにMAX（100）に近づけていくかがゲームを進めていく上で重要な要素となる。というのも、これが低いと、治安や徴兵など、国を運営していく上で重要なコマンドにいくつも悪影響が出てくるのだ。つまり、順調にプレイを進めたいならば、絶対に無視できない項目なのである。今回は、この「徳」の数値に関する情報をメインに紹介していく。快適なプレイを楽しみたい人は参考にしよう。



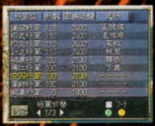
もっとも人徳を備えた人物が皇帝となる。しかし、当時の後漢皇帝にはそんな価値はなかった？

「徳」はこうやれば上がる!!

ここで、「人徳」のパラメータを上げるための方法をふたつ紹介する。実際にはほかにもいくつかあるので、色々と試してみるといいだろう。民衆に愛されるような群雄になろう。

方法その1 官爵をもらう

後漢皇帝からの要請を受け入れるともらえる官爵。これには、徳のパラメータを上昇させる効果がある。なるべく皇帝の要請は受けるようにしよう。



方法その2 救援要請に応じる

もう1つは他国の救援要請を受諾すること。なるべく多くの兵士を出陣させてやろう。とにかく相手国を見捨てない態度を示す。これが重要だ。



人徳が下がるとこんなに危険なことが！

ここでは人徳のパラメーターが下がると発生する問題点を列挙する。まず、外交が失敗しやすくなる。次に武将や住民の反乱が起きやすくなる。さらに空白都市を攻めたとき、激しい抵抗を受けることになる、etc。やはり国の頂点に立つ者は、常に高い徳を持っていなければならないのだ。下の3項目は徳が下落する代表的な行動。要注意だ！



あほらしいと思うことは拒否したほうがいいかも。



要注意1 民から略奪する

都市内の住民から、金や兵糧を徴発する。人徳が激減するのだ。



1回の略奪で人徳が10ポイント前後落ちることも珍しくない。緊急時以外は絶対止めよう。

要注意2 反乱を武力で鎮圧

暴動を起こした民衆を武力で黙らせると、人徳が急下降する。



暴動を起こした民衆はなるべく穏健な方法で鎮めよう。とにかく流血の事態は避けるべし。

要注意3 皇帝の要請を失敗する

皇帝からの要求を受け、失敗すると信用を失ってしまう。



基本的に、皇帝の要求は受け入れたほうがいいのだが、実力に見合わない行動は避けよう。

雑学知識

三國志でもっとも徳のある人物は？

候補は何人もいるが、最有力なのは孔明だろう。亡き主君に代わり、無能な若君を補佐して国政を切り盛りし、さらには魏討伐に乗り出す。とてもほかの武将にはマネのできないことだ。



武将を登用するためのテクニックを紹介!!

色々なタイプの武将を集めて国をつくろう!!

どんなに有能な群雄でも、手足として働く武将がいなければ大勢力となることは難しい。そこで、ここでは武将たちの登用について紹介していこう。武将を登用する際に、交渉の手段として３つの条件が提示できる。しかし、同時に複数を提示するのは不可能なので、相手に応じて使い分けよう。また、武将によっては、条件を出されることを嫌うこともある。注意。



軍師の助言を参考に交渉方法を選ぶと間違いが少なくなる。100%正確なわけではないが。

① まずはお金を差し出してみる

一番実利的な品、金だ。一人あたり最大1000まで提示できる。もっとも、金で動かない武将もけっこういる。あまり効用を過信しないほうが賢明。軍師の助言を参考に、お金で部下になる武将を見破っていこう。



金1000といえば、序盤はかなりの高額。そうポンポンと出せる額ではない。

② 将軍職を条件に持ち出す

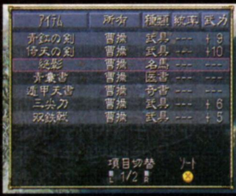
将軍としての地位を約束する。基本的に、より高い将軍位を与えたほうが効果は高い。武力に優れた武将は、登用したらすぐに将軍にしてしまうので、ケチケチせずに与えたほうが賢いといえよう。



なるべく軍務経験値の高い武将に高い将軍位をつけるようにしよう。

③ アイテムを与えてみよう

呂布の「赤兎馬」や張飛の「丈八蛇矛」、関羽の「青龍偃月刀」など、英雄豪傑たちの愛用した武具や医学書などをエサに武将を釣ってみる。何しろ貴重な品ばかりなので、才覚を持った武将にだけ使おう。



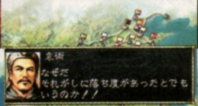
できるなら裏切る可能性がなく、かつ長生きするような武将に与えたい。

武将の不満をためないように注意

いくら自分の部下とはいえ、群雄が彼らを疎略に扱うことはおすすめできない。そんなことをすれば、不満がたまるぞ。

あんまり役に立たないので解雇にしようとしたら……。





軍師を交代させると、前任者から文句がでてきた。



アイテムを没収すると、こんなセリフが……。

武将たちの能力を100%生かしきろう!!

ただ、武力が高いだけでは有能な武将とはいえない。知謀に長け、部下を統率する才に優れていることも重要な要素だ。ここでは、そんな武将たちの活躍場所を紹介する。



力押しだけが戦闘に勝つための方法ではない！ 武将ごとに使える作戦は違うのだ。

一騎討ちに勝つ!!

敵武将との一騎討ちの前に作戦を立てる。作戦は最大５手考えることができる。攻めたり退いたりして、敵を翻弄するのだ。



作戦名	内容
大喝	大声で一喝し、驚いて落馬したところを生け捕る。相手の体力が減ったところをねらおう。
生捕り	敵を馬から突き落として生け捕る。相手の体力が少ないほど成功しやすい。
暗器	暗器を投げつけて生け捕る。特定のアイテムを持っている武将のみ使える。(相手の「一撃必殺」を打ち消す)
誘引	敵を伏兵のところに誘い込み生け捕る。自分の体力が少ないほど成功しやすい。1回目は使えない。
交替	退却して他の武将と交替する。近くに同じ軍団の武将がいる場合のみ使用可能だ。失敗すると、自分が捕らえられることに。
説得	敵を説得して帰陣させ、引き分けにする。相手の忠誠が低いほど成功する。
虚報	ウソの情報を流して、帰陣させる。相手より知力が高い場合に成功しやすい。
一撃必殺	最初の一振りにすべてを賭け、一撃で勝負を決める。失敗すると反撃を食らう。1回目だけ使える。
側面攻撃	敵の側面に回り込んで斬る。相手の作戦が、暗器・一撃必殺・必殺技のときは威力絶大。(敵が2回目以降に繰り出す「暗器」「一撃必殺」「必殺技」を消す)
必殺技	必殺技を繰り出す。自分の体力が30未満のときは、威力が倍増する。(敵の作戦「生捕り」「誘引」「偽退却」「必殺技」を打ち消す)
先制弓矢	相手が近づく前に矢を放つ。1回目のみ。(敵の「一撃必殺」を打ち消す効果あり)
偽退却	退却と偽って相手を誘い込み、追ってきたところを射る。1回目は使用不可能。

知略を尽くして戦え！

こちらは、知謀に優れた武将向けの任務。彼らは頭脳で戦いに勝つのだ。



計略

「火計」や「挑発」などで敵を翻弄するのだ!!



参軍任務

敵の仕掛けた罠を探したり、民衆の扇動を担当。



特徴ある7つの兵科を使い分けよう

本作には合計７つの兵科が登場するが、都市によって使用できる兵科が限定されている。戦場では相手の兵科がどのタイプなのか注意しよう。



地域別に採用可能な兵科の分布を表した地図。歩兵の場所が多いのだ。

兵科	特徴	有利な地形	有利な地勢
歩兵	一般的な兵。特に有利不利はない。	なし	なし
騎兵	城壁に上れない。弓攻撃ができない。	平地	平原
山岳兵	山岳での戦いを得意とする兵士たち。	山	山岳
蛮族兵	精強な歩兵。中国大陸の周辺にいる。	なし	なし
鉄騎兵	精強な騎兵。	平地	平地
山越兵	精強な山岳兵。蛮族のひとつが従える兵。	山	山岳
水軍兵	船上での戦いを得意とする。	水上	湖沼

麻雀都市に集まった偉人、有名人23人 最強雀士の栄光は誰の手に？



完成度 100%

●コーエー
●発売中（3月4日発売）
●6,800円
●麻雀

メーカーから一言

ジャンジャンバリバリ麻雀をして、誰かが1万ゴールを稼いだら、いよいよ最強対戦が始まります。対戦キャラはなんとあのプロデューサーとあの戦国大名とあの天才軍師!?　簡単には勝てませんから心して！　（矢澤）

最強雀士は誰か？　有名人たちが勢揃いし、日夜対戦が繰り広げられる麻雀都市でキミは最強を目指してさまざまなルールの雀荘をめぐる。クレオパトラに水戸黄門。相手にとって不足なし！

ポリゴン雀士もより美しく パワーアップしたDC版

サターンでも発売された人気の麻雀ゲームがDCでパワーアップして登場。23人ポリゴン雀士たちを相手に最強の雀士を目指して対戦を繰り広げる。DC版ではポリゴンの顔がより美しくなった他、プレイヤーキャラクターを設定する場面で選べる顔パターンが増えている。今回はさまざまなルールの雀荘を中心に紹介しよう。

プレイヤーを設定しよう

ゲームを始める前に、プレイヤーキャラを設定しよう。プレイヤーキャラの名前や性別だけでなく、顔や声が選択できる。顔は男女合わせて12種類、声は3種類の中から選べる。



登場する雀士は23人 誰もが知っている有名人

麻雀都市で賞金をかけて勝負する雀士は、歴史上の有名人や物語の主人公。試合の間には個性的なセリフで、楽しませてくれる。





場縛りルール



お寺らしく地味な、桧の床の卓と茶色の牌。固定雀士はすぐにへ理屈をこねる小坊主、一休。

ルール　場風［東南］／連荘［南場］・積み棒（＝親がそのまま和がるたびに場に出す百点棒）の数で和がるために必要な翻数が増加していく。積み棒は子が和がっても、そのまま場に置かれ、連荘や流局の度に加えられる。



高い役を揃えないと、和がれないルール。



いつもは素直に負けを認めない一休だが。

標準ルール



雀荘友はシンプルな標準ルールの雀荘。卓もごく普通の緑。固定雀士は沈着冷静な思想家、孔子。



ルール　一般的な東南半荘戦が標準ルール。変則ルールに慣れていない麻雀初心者にオススメ。



地味だが小手試しには、ちょうどいい？

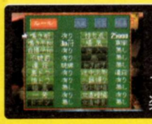


雀士たちのセリフに注目してみよう。

フリールール



自分でルールを設定できるこだわり派向け。ルール設定は麻雀都市中央の、麻雀センターで行う。



ルール　こと細かくルールの設定ができる。自分の得意な麻雀を楽しむならばこの雀荘で。



「あなたの家」ではプレイヤーがルール。どんなルールもOK。



得意なルールで負けるのは、ちょっと悲しい？

麻雀都市で最強雀士を目指せ

麻雀都市に集まった雀士たちは100Gを持ってスタート。雀荘で稼いだり、麻雀大会に出場して賞金を手に入れるなどして、手持ちの金額を稼いでいく。雀士の中の1人が10,000Gになった時点で終了。その後上位4人で最強対戦を行い、最強雀士を決定するのだ。



100Gからスタート

プレイヤーの手持ちは100G。雀荘でコツコツ増やすか、大会で一気に稼ぐかはキミの自由。

雀荘モード



さまざまなルールの7つの雀荘を回って、対戦相手を選んで勝負する。

麻雀大会モード



雀士が全員参加する麻雀大会。トーナメント方式で4回戦行う。

10,000G獲得！

上位4人最強対戦

プレイヤーが所持金ランキングの4位以内に入ると最強雀士の座をかけて対戦する。さらに勝利すると……。

麻雀大会　上位5人が賞金を入手

麻雀大会ではプレイヤーを含む24人の雀士で行う。シード選手8人を除く16人で予選を行う。2着以上で次の対戦に進むことができる。優勝者と準優勝者を予想して、投票券を購入し、お金を稼ぐ事もできる。



上位5人までが賞金を手に入れられる。まずは予選通過を目指そう。



自分が優勝できなくても、投票券を購入して手持ちのお金を増やせる。



麻雀センター

ルールの設定や、成績、所持金の確認などが行える場所。セーブもここでこまめに取ろう。



北海道ルール



湯と大きく書かれた卓に、瑪瑙牌の温泉宿風雀荘。固定雀士は水戸黄門。終盤になると一発逆転を狙ってくる。

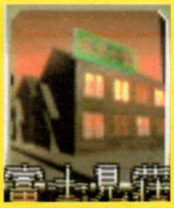


一発逆転が得意の水戸黄門。終盤は気が抜けない。



ルール　返し点［20,000点］／持ち点［16,000］持ち点が低く、ハコテンになりやすいルール。ただし返し点(=半荘終了時の精算)は20,000点となる。得点がなくなった時点で終了するドボンは30。西入はなしで固定されている。

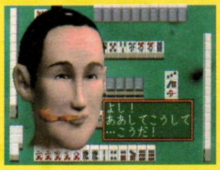
ブン屋ルール



やや薄汚れた卓に黒い牌の富士見荘。一局精算なので、一発勝負で速攻で対戦を終わらせたい人におすすめの雀荘。



一局に勝負をかける。



固定雀士は平賀源内。

ルール　持ち点［24,000］／馬［10-30］・差し馬はなし。焼き鳥、ワレ目、チップ、ドボンなどはなくストレートに勝負するルール。一局ごとに精算を行うので、短時間で勝負が決まる。役よりも和がることが重要になる？

インフレルール



豪華な象牙牌が目を引く雀荘ロイヤル。固定雀士はクレオパトラで、勝っても負けても常に高飛車。



常に高飛車なクレオパトラ。常に高い役で和がる。



ルール　持ち点［24,000］・レートは他の雀荘の2倍。裏ドラ、カンドラ、カン裏、一発、割れ目、一発賞、裏ドラ賞、役満賞、鳥撃ち、アリス有り。所持金に余裕があるなら、この雀荘で一気に稼ごう。

一風戦ルール



畳の卓で風情たっぷりの雀荘萩。固定雀士は松尾芭蕉。麻雀にわびさびを追求する俳人で、捨て牌の美しさにこだわる。



得点の計算が複雑。



セリフも俳句の芭蕉。

ルール　積み棒1,500点／場風［東風］／ワレ目［無し］／鳥撃ち［有り］／馬［10-20］・東場のみの一風戦で勝負。親は和がらない限り連荘できない。また一度も和がれなかった人は罰符を払う焼き鳥のルールもある。

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

徹底攻略で極める!





総天然色立体冒険活劇パワーストーン

●カプコン●対戦活劇●VM、VGAボックス、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応●1～2人プレイ●全年齢推奨●DC版好評発売中●アーケード版好評稼働中

貴方なら、こんなとき

バトルスタート時はどうしますか？



バトルが始まる直前には少しの間だけ自由に移動できる時間がある。お互いストーンを1つずつ持ったこの状態では、攻めるか逃げるかの選択が重要だ。

遠距離戦ではどうしますか？



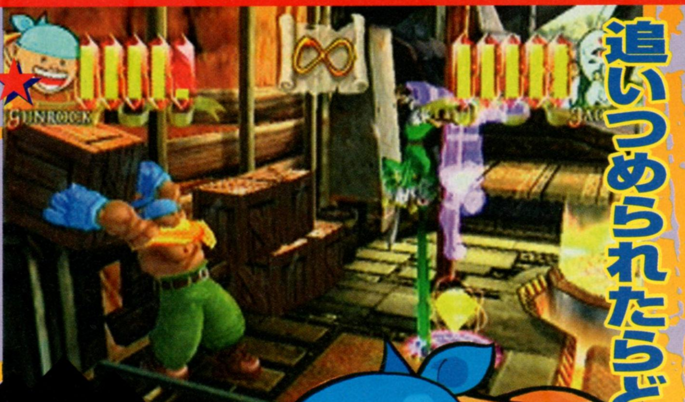
相手との距離が離れているからって安心してちゃダメよ。相手にダメージを与えることを考えて行動してね。

近距離戦ではどうしますか？

ガードができないからついジャンプに頼ってしまうけど、相手にとっては安易なジャンプこそが反撃の格好のチャンスになるんだ。



追いつめられたらどうしますか？



画面の四隅に追い詰められると、俺みたいな巨漢は特に辛いんだが、反撃の手段がないわけでもないぞ。諦めることが一番悪い選択肢じゃ。

※画面は全てドリームキャスト版のものです

どうしますか？

対戦アクションという今までとは一風違った感覚の「パワーストーン」の攻略もいよいよ３週目に突入。今回は実戦で駆け引きが生じる状況をピックアップして攻略するぞ。勝率が悪い人は熟読せよ！

ダウンしたらどうしますか？



このゲーム、起き上がりに攻められるとキツイじゃん、なんて考えてない？ ケケッ！ 起き上がるまで無敵なんだから、それを利用すれば反撃も狙いやすいんだよぉ。

アイテムを持ったらどうしますか？

この鍛え上げられた肉体こそ私の武器ではあるのだが、間接的な攻撃が可能なアイテム攻撃も使い方次第では強力な武器と化すぞ。



変身したらどうしますか？

変身したら勝利なんて思っていると痛い目を見るわよ。確かに変身すればかなり有利なんだけど、その有利な部分を生かせなければ、宝も持ち腐れになっちゃうわ。



変身されたらどうしますか？



相手に変身されてしまったら無傷ではいられないだろう。しかし、変身することで相手には心の油断が生じるはず。不利な状況は否めないが、反撃の好機を見逃すな。

Q バトルスタート時はどうしますか?

理想 ストーンを1つ奪取する

安定 安全な場所へ避難する

バトルスタート時はしばらくの間自由に行動できるため、主導権を握る最大のチャンスとなるが、駆け引きに負けてしまうと逆に主導権を奪われてしまう。ストーンを奪うことが容易な軽量級のキャラはまだしも、ガンロックやガルーダなどの重量級のキャラは、ここでぜひとも相手のストーンを奪いたいところ。

ケース1 相手が近くでウロウロしている場合

バトルスタート時に相手が近くにいる場合は、追尾能力に優れたJP+Kを基点とした駆け引きが生じる。その理由は、ガードが存在しないため地上にいても利点がないためである。

基本の攻め方となるのが、攻撃可能となる直前にジャンプし、攻撃可能となった瞬間にJP+Kを出すこと。これでまず確実に相手のストーンを奪えるだろう。しかし、それは相手が何もしていなかった場合に限り有効な手段であり、相手がこちらよりあとにジャンプしたときや2段ジャンプをされると、JP+Kが空振りするので反撃を受ける。また、攻撃可能となる瞬間に、JP+Kの追尾範囲から歩いて脱出してJKを出すといった反撃方法も考えられる。

つまり、相手が近くにいる場合は、ジャンプしたときのお互いの高度が重要であり、JP+Kを仕掛ける場合には高度の高い方が有利ではあるが、逆に高度が高い分だけJKや空中投げで反撃される危険度も高いのである。



一瞬で終わる駆け引きだが、相手のストーンを奪う絶好のチャンスは逃したくない。





ケース2 相手が逃げ回る場合

こちらから逃げるように相手が移動している場合、攻撃を仕掛けるのはまず不可能である。こうしたときに考えられるこちらの行動としては、3つ目のストーンが出現すると思われる場所のキープや、何げなく相手を画面の四隅へ追い詰めることが挙げられる。空中からの壁や柱攻撃で一気に攻めるのも手だが、動き回っている相手には当てにくいので多用はできない。地味な行動ではあるが、逃げる相手を追いかけて空中投げを狙うのが最も効率的な手段となるだろう。



パワーストーンは近い位置にはまず出現しないので、出現する音が聞こえたら別ポイントへ向かおう。ちなみに序盤は92秒で出現するぞ。

相手の行動を読んで仕掛けよう

バトルスタート時の状況というのは、大きく分けて右の3つに分けることができる。右のフローチャートでは、その3つの状況から仕掛ける有効な攻撃手段と備考をまとめたので参考にしていただきたい。また、例外として相手が壁や柱付近にいる場合に空中投げやJP+Kを狙うと、特殊技が優先されてしまうので注意が必要である。特に両者が柱につかまったときは先に攻撃を出すと不利なので、相手が攻撃を出すのを待つか、下へ移動して柱から降りたりジャンプで避難しよう。

スタート

- **相手が近くにいる**
  - JP+K — 空振りしなければOK — 誘導できる近い場所から出すことと、相手より高い位置から出すことがポイントだ。
  - JK — 当たるように出すこと — JKは相手に当たるように高度を調整すること。地上の相手には低空で出すといい。
  - 物攻撃 — 持ってからじゃダメ — 正面の相手に物を押し出すのが基本。間合いを調整するのが困難だが有効な手だ。
- **相手がジャンプしている**
  - 空中投げ — 下方向から狙うこと — ジャンプしている相手には下方向からの空中投げが有効だがタイミングがシビア。
  - JP — 出鼻をくじく手段 — 天井の低い場所なら、間違えて天井につかまった相手に連続技を狙える(JP×2)。
- **相手が逃げている**
  - 近距離離戦へ / 遠距離離戦へ — 論外 — 逃げ回る相手に対して有効な攻撃手段はないが、JP+Kの射程範囲外で様子をうかがっている相手には、高い高度からのJKや相手のJKを待って空中投げを狙うといいだろう。

Q 遠距離戦ではどうしますか?

理想 アイテムを持って再接近する

安定 ストーンを収集する

遠距離での行動として有効なのはストーン集めになる。物を投げつけてもいいが、動いている相手にはまず当たらないので、無駄攻めを展開するよりは建設的な選択だろう。まずはストーン集めを第一に考え、残りのストーンを相手が持っている状態になったらアイテムを活用して攻めたてるのが理想の流れだ。

ケース1 相手の場所に合った攻撃を

落ちているストーンを取りにいく状況を想定していただきたい。相手よりストーンの近くにいる場合はそのまま取りにいって良いが、逆の立場になった場合はどうするか。お互いにストーンまでの距離が近い場合、自分が後方にいた場合はJKや物を押し出して相手の足を止めたい。ここで注意したいのが、ストーンの場所と相手と自分の進行方向である。その方向が一直線に並んでいればJKや物の押し出しも有効だが、少しでも軸がずれていると攻撃は当たらず、さらには走って追いかけるよりも遠回りになってしまうことがある。相手の足を止められないときは諦めて別の行動に移ることも重要な選択肢だ。



こんな状況ではストーンの場所にバズーカを撃っておくといい牽制になる。



相手がストーンを2つ持っている場合は少し離れた位置でJKを誘発して反撃だ。

○良い例



JKなら高い高度から仕掛け、物突き飛ばしは重量級のキャラで狙う。

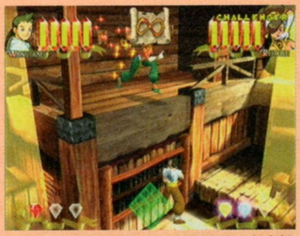
×悪い例



JKは当たらないので控えよう。物投げはストーン方向へKで実行だ。

ケース2 ストーンを持っている場合

ストーンを1つ所有しているのなら、落ちているストーンを無理に拾いにいく必要はない。意地を張って取りにいっても、貴重なこちらの1つを奪われて変身されてしまっては目も当てられない。そんな状況に陥るよりは、ストーン集めは相手に任せて、その隙にこちらは相手から直接ストーンを奪うべくアイテムを装備していた方がいい。アイテムが無い場合は物を持って相手を追い詰めていこう。



こんな状況では降りてくる相手に空中投げが狙えるので余裕がある場合は狙おう。

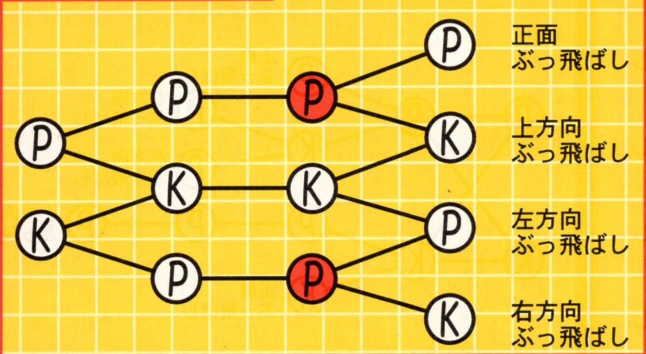
地形やアイテムを活用しろ!



コンビネーション表

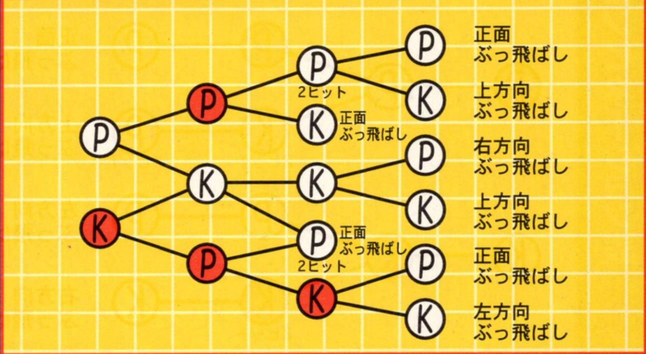
フォッカー

基本的な性能はコンビネーションにも反映されている。3発目のPは相手より先に動けるので、ここまで当てたあと再度始めから決めると、相手を気絶させることも可能だ。ちなみにKPPよりPPPの方が若干だが先に動けるようになる。



あやめ

使い勝手が良いのはKPKの流れ。これはどれも相手より先に動ける技だが、2発目のP以外は大差ないので止めるならKPだけが好ましい。また、PPPPの最後は連続ヒットしないので、回復ダメージを確定にするためには有効な連係となる。



※●色の技がヒットしたあとは、こちらが先に行動できます。

Q 近距離戦ではどうしますか?

理想 空中投げ、もしくはJP+Kで攻める

安定 頃合をみてJKで攻める

ガードができない代わりに防御手段となるのがジャンプ移動。ヒットすれば相手のストーンを奪えるジャンプ攻撃の性能の高さも、その使用頻度を増す要因となっている。だが、ジャンプは空中投げに弱いという短所も抱えており、接近戦ではジャンプ攻撃と空中投げを軸とする駆け引きが生じるのだ。

ケース1 JKを多用する相手の場合

困ったときに役立つジャンプはJKと併用することで、防御手段に加えて相手のストーンを奪う一石二鳥の有効な手段となる。しかし、自分が使う分には良いが、相手にも同じことをされた場合にどうするかが問題だ。対策としては、空中投げと後出しJKの2つが有力だが、前者は投げ間合いの調整が必要なので、それができないうちは後者を活用しよう。



危ないときは離れるようにジャンプ。相手のJKを確認したらこちらもJKだ。

ケース2 あまりジャンプしない相手の場合

JKを仕掛けるのに適した間合いなのに攻撃を仕掛けてこない相手というのは、こちらのJKに空中投げを狙っている場合が多い。こうした相手には先に手を出すのは危険なので、JP+Kの射程範囲に出入りするように移動するなどして、先読みの空中投げを誘発したい。それでも何もしてこない相手には一歩踏み込んでからの地上投げや低空JKを仕掛けるか、後方ジャンプで空中投げを誘発してJKで迎撃していこう。



近距離戦ではいかに相手の空中投げを受けずにJKやJP+Kを決めるかが課題となる。

ジャンプの使い方が鍵



空中投げを決めるコツ

いくら空中投げがジャンプ攻撃に有効な手段とはいえ、相手がジャンプしないことには決めようがない。そこで相手がジャンプしたくなるような状況に追い詰める必要があるわけだが、難しいことはない。ただ接近するだけでいいのだ。ガードができない上にジャンプ攻撃が強いとくれば相手の接近に対してはジャンプ攻撃を仕掛けたくなるのが人情というもの。相手がジャンプするタイミングがわかれば空中投げも狙いやすい。

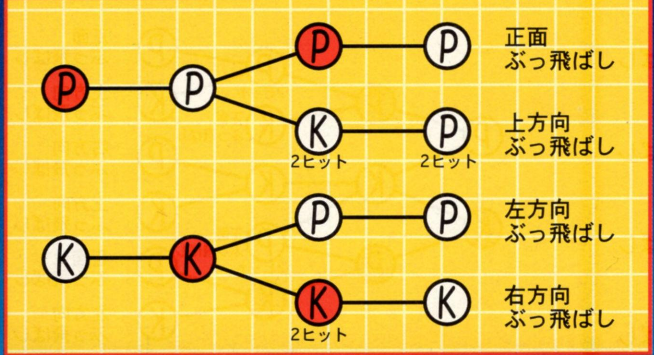


空中投げは相手より低い位置から仕掛けるのが有効。また、相手方向へ跳ぶのもコツだ。

コンビネーション表

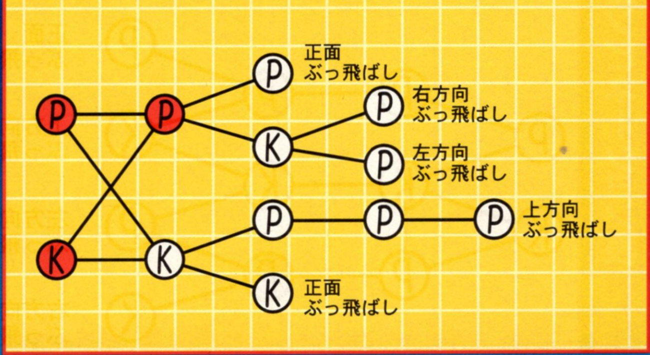
ワンタン

PとKの派生がハッキリ分かれている珍しい流れを持っている。リーチ面で見ればKKKKが良いのだが、気絶を狙うならPPPで止めたあとに再びPPPPを決めるといい。KKやKKKは有利といっても微々たるものなので活用は困難だ。



ガンロック

前半の攻撃には相手より先に動ける技もあるが、次の技の受け付け時間が極端に長いため、PPからPPといった途中止めはできない。また、KKPPPは4発目で相手に空中受け身をとられると5発目はヒットしない。



※●色の技がヒットしたあとは、こちらが先に行動できます。

Q 追いつめられたらどうしますか？

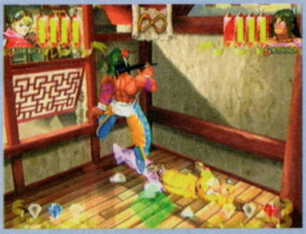
理想 状況に応じた反撃でストーンを奪う

安定 三角跳びを駆使して逃げ回る

画面の四隅に追い詰められることはあっても、走り回ったりジャンプすることで簡単に逃げることができるので、普段は気にならないところだが、相手がアイテムを持っていたり、変身していたりすると、そのステージの窮屈さに悩まされることだろう。そう感じたときの対処法をここでは紹介していく。

ケース1 手ぶらの相手に追いつめられた場合

壁付近にいるときは、通常のジャンプでは空中投げができない三角跳びを使うことで安全に避難することができるが、問題はいつそれを仕掛けるかだ。あまり接近され過ぎているとジャンプの上昇中に捕まってしまうこともあるので、そんなときは三角跳びに頼らず、地上の壁攻撃を仕掛けるといい。これなら逆に相手が近いほど遠くへ避難できるぞ。



普段は隙が大きくて使いにくい壁攻撃も、脱出手段として使うことができる。



ケース2 アイテムを持った相手の場合

相手が持っているアイテムの種類にもよるが、ほとんどが三角跳びで回避or反撃ができる。だが、最も怖いのはタルやイスなどの誘導性の高い物投げ攻撃である。これはジャンプしても空中へ向けて投げることができるので、逆にヘタにジャンプをしない方がいい。対策としては、壁から離れつつ相手に接近していき相手の投げるタイミングに合わせて投げを入力だ。成功すれば投げつけられた物をキャッチすることができる。



相手に接近するのは物投げを誘発する意味のほか、通常の投げ技を狙うという意図も。

ケース3 変身した相手の場合

変身した相手が手ぶらで接近してくるときの狙いは、近距離用の必殺技を決めることである。四隅に追い詰められると厄介なので、相手が接近してくるのがわかったらこちらから接近して必殺技を誘発するのも手だ。発生の速い飛び道具を持っている相手には、壁に沿って移動しながらジャンプで回避していこう。物を持った相手への対処法はケース2と同じでいいが、物をキャッチした場合は投げ返さずに逃げた方がいい。

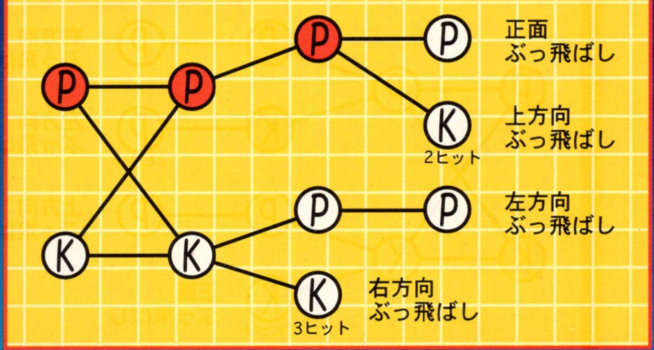


変身した状態で物を持った状態の相手が一番厄介。投げられたらキャッチを狙おう。

コンビネーション表

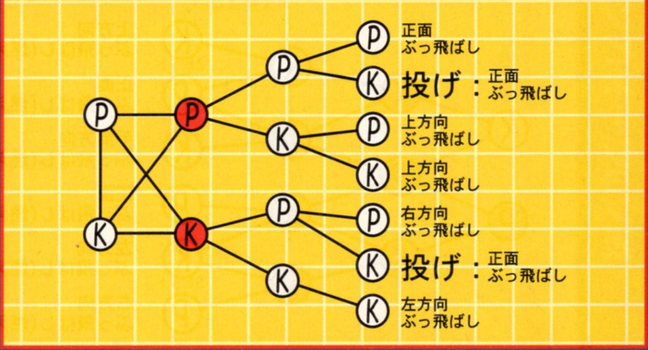
ジャック

PPPKの連係は3発目で止めることで相手より先に動けるうえに、最後のKまで当てたあとはJKなどで追撃が狙えるという利点を持っている。追撃自体のダメージは少ないが、相手のストーンを2つ奪えるので、積極的に狙おう。



ガルーダ

ガルーダのコンビネーションには投げ技が含まれているのが特徴。この投げ技は投げ外しすることができないので安心して使える。また、どのコンビネーションでも最後まで決めれば、相手のストーンを2つ同時に奪うこともできるのだ。



※●色の技がヒットしたあとは、こちらが先に行動できます。

Q ダウンしたらどうしますか?

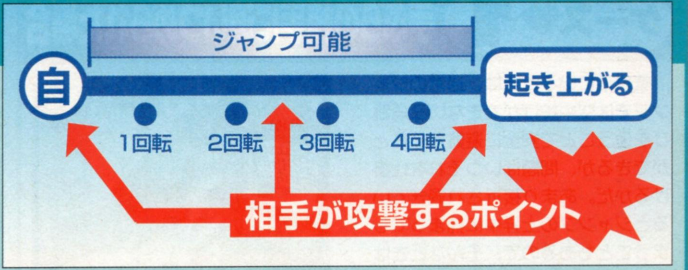
理想 移動起き上がりから反撃する

安定 移動起き上がりからジャンプで避難

このゲームは攻撃を受けるとダウンすることが多い。ダウンしない攻撃の方が少ないくらいなので、起き上がりの攻防をおろそかにはできない。その仕組みや効率的な起き上がり方を覚えておかなければ話にならないのである。安全に起き上がるための手段はもちろん、そこから攻める知識も蓄えておこう。

ケース1 相手が攻撃を重ねてくる場合

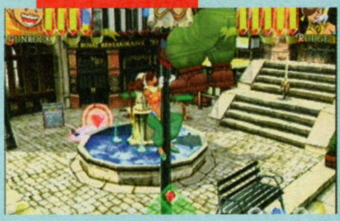
まず最初に言っておくと、起き上がりに攻撃を重ねられると避けることはできない。それはどんな攻撃にも言えることだ。しかし、移動起き上がりができるので、重ねられる攻撃というのも限られており、そのほとんどは攻撃判定の発生持続時間が長い変身中の攻撃になる。その変身中の攻撃を重ねるにしても、タイミングを間違えれば空振りに終わるので、倒れた方が不利なのではなく、状況によっては有利なことさえあるのだ。その起き上がりを有利にする手段というのが、移動起き上がりと、そこからのジャンプである。倒れたときはまず移動起き上がりで相手から離れるように移動し、頃合いを見てジャンプするのが最良の手段である。相手が移動起き上がりを追いかけてくるようなら、すぐに垂直ジャンプをしてJP+Kを出せば、返り討ちにすることもできるのだ。



移動起き上がりは前転を4回繰り返して起き上がるまでが無敵となる。前転中にはすぐに行動することができるが、相手の攻撃を回避するならジャンプするのが好ましい。突発的に投げ技を狙うのも有効だが、無論相手が近くにいないと成立しないので注意が必要だ。相手が攻撃を重ねるポイントとしては転倒からその場で起き上がる場所や移動中、移動起き上がりが自然に終わる頃なので、そのポイントを避けてジャンプしよう。

ケース2 近くに壁／柱がある場合

近くに壁や柱があれば空中投げやJP+Kを狙われることがない。たとえ狙われても、壁攻撃や柱攻撃が優先されるので空中投げを決められることがないのである。そのため、近くに壁や柱がある場合は、それに近寄るように移動起き上がるのも有効な手。見事に相手が空中投げなどを狙って、柱につかまったり壁攻撃になったときはJPを仕掛けるといい。柱につかまっている最中にJPを当てれば相手はよろめくので、再度JPを当てることができる。また、これは天井が低いワンタンステージなどでも有効な手段である。

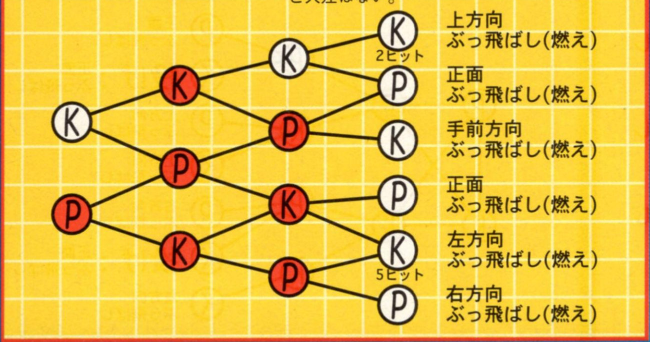
誘導性の高いJP+Kを出しつつ空中投げも狙うという理想の起き上がり攻めを逆手にとる。



コンビネーション表

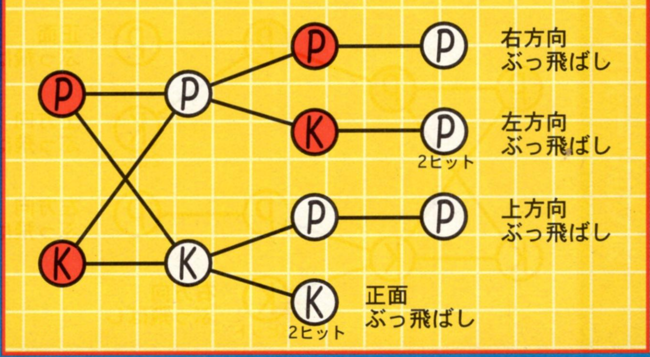
ルージュ

相手より先に動ける技ばかりを持っており、その中でもPPPで止めるのが入力も簡単で使いやすい。3発目で止めたあと再度1発目から最後まで出せば気絶も狙える。また、PKKKなどの4発目のKは5ヒットもするがダメージ的には他と大差はない。



竜馬

リーチのあるコンビネーションが多く、相手より先に動ける技も平均的にそろっているのが特徴。その中でもPPPで止めるのが有効で、再度PPPPを決めれば相手を気絶されることもできる。接近戦では狙いたい戦法のひとつだろう。



※●色の技がヒットしたあとは、こちらが先に行動できます。

Q アイテムを持ったらどうしますか?

理想 アイテムの長所を生かして使う

安定 遠くから飛び道具を放つ

ヒットすれば意外とダメージが大きいうえにストーンを奪うことができるアイテム攻撃は、使い方次第で勝敗を決する要因ともなり得るだろう。しかし、便利なアイテムにもそれぞれに弱点を抱えているので、そこを攻められないような使い方が望まれる。ここでは数あるアイテムの使い方を再度見直してみる。

アイテムの使い所と対処法



拳銃●弾の速度が速いので遠方からの使用も有効である。ただ、連射してしまうと動いている相手を捕捉できないので、1発ずつ相手の位置を捕捉するように出したい。また、頭上が隙だらけなので、ときにはジャンプしてから出すことも必要である。



バズーカ砲●ある程度なら上方向にも発射できるので使いやすく、爆風でもダメージを与えられるので、壁付近にいる相手に使うのが有効だ。発射前後に隙があるので、相手に持たれたときはジャンプで回避しつつも接近して投げを狙おう。



火炎放射器●左右への誘導ができるので使い勝手のいい武器。ボタンを押し続けることで火炎を出し続けられるが、残り燃料のことを考えると小出しした方がいい。これを持った相手には接近して、攻撃されたらジャンプ攻撃を仕掛けよう。



パワーハンマー●攻撃範囲は狭いが上空の敵にも有効な武器。動作が大きいので、相手に接近してから出して確実にヒットさせたいが、追いかけている最中に投げ技を狙われないように注意したい。また、空中では出さない方が無難だ。



剣／ソード／鉄パイプ●攻撃範囲は狭いが、空中で出すことで移動しながら攻撃ができる。感覚的にはJKと同じ使い方でいいが、攻撃判定が発生するまでと着地に隙があるので反撃も狙われやすい。対策としては後だしJKが有効だ。



爆弾●規模と爆発までの時間が異なる爆弾が存在するが、使い方はどれも同じで、爆発する寸前まで持っておき、爆発しそうになったら投げつける。近くの相手には残りタイム0で、遠くの相手には残りタイム1で投げるなどと微調整しよう。



火炎ビン●投げたあと障害物や壁などに接触すると破裂し、周囲に炎をまき散らす。炎に触れてもダメージを受けてしまい、さらに燃えている相手には追撃することもできる。とにかくその場からジャンプして逃げるのが得策だ。

ケース◆1 近距離で拾う

相手の近くで拾う場合は、飛び道具よりも剣やパワーハンマーなどが好ましい。飛び道具はジャンプで簡単に回避されてしまい、反撃を受けやすい。しかし、それ以前にアイテムを持つ動作には隙があり、相手の近くでアイテムを拾うと投げ技を狙われやすいのであまり近いときは拾わないこと。

ケース◆2 遠距離で拾う

遠距離ではどんなアイテムを手にしても支障はない。飛び道具ならその場から放ち、剣などの射程範囲が狭い武器なら相手に接近してから使う。アイテム攻撃を恐れて頻繁にジャンプする相手には、さっさとアイテムを捨てて空中投げを狙った方がいいだろう。アイテム攻撃を過信すると反撃を受けかねないからだ。



ニューアイテムはこう使え!

回復アイテム

体力を回復できる貴重のアイテム。積極するだけで取得できるので、見つけたらすぐ回収だ。





全部で3種類。ゲージを2本回復するものも。

如意棒

普段は短い棒だが、使用すると遠くまで伸びる。うまく当てれば複数回ダメージを与えることができ、相手のストーンを2つ奪うこともできる優秀な武器だが、近い相手に対しても棒は伸びてしまうので、反撃を受けやすいという短所もある。



障害物を貫いていくのでどんな場所でも使えるのが強みだ。

機関銃

50発もの弾丸を連発できる強烈な武器。ひとたび当たると軸がずれるまで身動きがとれないという厄介な代物でもある。特に相手が変身しているときに使うのが有効。また、空中で出しても下降中に放つこともできて、左右への方向転換もできる。



相手と離れている場合は空中から弾をばらまくといいだろう。

光線銃

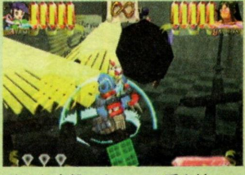
有効範囲の広い拳銃と考えて頂くと調度よい。射程距離には限界があるものの、狭いステージでは問題にならないだろう。ヒットすると複数回ヒットし、相手のストーンを2つ奪えることもある。拳銃同様に連発もできるが、小出しした方がいい。



空中で出すと着地まで隙があるので、相手の近くでは避けたい。

パワーシールド

投げ属性以外の技を受け付けない防具。打撃を一切受け付けない代わりに、攻撃を出すこともできなくなるので、ストーンを集めるときや相手が変身したときに活用したい。相手に投げ技を狙われそうなときは、さっさと捨ててしまった方がいい。



どんな攻撃でも、この盾を持っていれば防ぐことができるのだ。

Q 変身したらどうしますか?

理想 物を投げつけて最後にパワーフュージョンを出す

安定 パワードライブを出して、最後にパワーフュージョンを出す

変身後にPやKで出せるパワードライブとP+JやP+Kで出せるパワーフュージョンは強力無比な攻撃手段である。変身したらこれらの技に頼らない手はないが、技やキャラによっては使い方が難しかったり、逆に使わない方が良かったりと、性能によって異なる場合がある。技に適した使い方を目指そう。

ケース1 狭いステージの場合

ステージが狭ければ攻撃も当てやすいが、逆に相手の反撃を受けやすいということにもつながる。追尾能力に優れた技を持っているなら良いが、そうでないキャラは投げ技を受ける覚悟で攻撃しなければならない。そんなときは追尾能力に長けた物投げ攻撃で代用するといい。これなら失敗しても反撃は受けにくいからだ。



技を出さなければゲージの消費も少ないので、頼りになる攻撃手段となる。

大ダメージを狙おう!



ケース2 相手が近くにいる場合

相手が近くにいる場合は、まず投げ技を決めるチャンスをうかがっていると思って良い。一度でも攻撃を出せば、ジャンプで接近しつつも投げ技を仕掛けてくるだろう。もちろん、そんな状況でパワードライブを放つのは危険。パワーフュージョンならヒットこそ狙えるが、大ダメージを与えられるせっかくのチャンスを棒に振るのはもったいない。相手が投げ技を狙っている気配を感じたら、こちらから接近していき空中投げを狙うなどして、相手の闘争心をなくしてしまおう。少しでも間合いが離れたら物投げ攻撃を仕掛けたり、パワードライブの出番だ。



せっかく出した技もジャンプで避けられ、その後は……。



相手のアイテム攻撃による反撃にも注意してほしい。





接近してから空中投げ。変身後でも有効な戦術となる。

安定した使い方とは?



パワーミサイルは遠距離用、パワーハリケーンは近距離用の技として使うのが自然だが、双方とも当てにくい技なので、変身後は物投げやアイテム攻撃(剣や火炎放射器)をメインに攻めた方が確実である。投げる物がない場合に限り、方向ボタンを入れながらPによる、誘導版パワーミサイルを1発ずつ出していこう。そしてパワーゲージが無くなりそうになったらパワーロケットで締めくくる。



ローリングスライサーで相手の体力をジワジワ減らしていき、ミザリーレインで締めくくる。これが変身したジャックの攻め方。ただし、変身したからといってすぐにローリングスライサーで攻めるのではなく、アイテムを使っての攻撃から始める。これで相手がアイテム攻撃で反撃してくる可能性を減らすのだ。あとは相手に少しずつ接近していき、ローリングスラッシャーを使って攻めること。



花手裏剣は遠方の相手に出しても当たらないので、少し近づいてから出す必要があるが、空中では真下に潜り込まれると当てられないので要注意。攻撃力の少ない桜花隠れは相手に投げ技を狙われたときにだけ使うこと。最後に出すパワーフュージョンは百花繚乱で決まりだが、出始めに隙があるので相手が遠くにいるときやダウンしているときに出して投げ技を狙われないようにしよう。



遠距離の相手には裁きの光で攻撃し、接近状態であるなら天空の雄叫びを狙う。しかし、どちらの攻撃もかわされやすいのが難点。闇雲に攻撃して、パワーゲージを無駄に減らすのはいただけない。まずはアイテム攻撃や物投げに重点をおいて攻め、相手がジャンプしたところを天空の雄叫びで迎撃したり、着地際を裁きの光で攻撃するといった戦法をとる。ガンロックが相手なら天罰の光も有効だ。



パワーフュージュンの使い勝手が悪いので、変身後はもっぱら物投げ攻撃を繰り返していく。機動力のある相手が逃げ回っている場合には、一旦接近してから龍牙弾を当てて転倒させるといい。この龍牙弾は強力な攻撃なのだが、ゲージの消費量が多いのであまり頼り過ぎるとすぐに変身が解けてしまう。よほどの事がない限り乱用を避けて、物投げ攻撃でダメージを与えていきたい。



機動力を生かし、相手とつかず離れずの距離を保ちつつ業火の吐息で攻めていこう。こちらより優れた機動力をもつあやめなどが相手の場合は、絨毯爆撃を使ってステージ上に障害物を作って相手の機動力を殺し、アイテム攻撃や物投げで攻めていく。スピードのない相手なら、強引に接近して夢への誘いを繰り出す手も有効。最後には魔人召還を使い、変身の締めくくりとする。



ガンガンロックは攻撃判定が大きいことでは優れているが、発生が遅いので狭いステージでしか日の目を見れない技である。その他に技に関しては投げ技を狙われやすいという短所が目立つ。変身後の理想の行動としては、物投げ攻撃だけに執着した方がいい。他の技は忘れても良いほどだが、変身が解けそうになったときに相手が近くにいないときは、ロックンロールで締めくくるといいだろう。



変身後は相手と距離をおき、空中雷刃剣と居合斬で攻撃して相手の接近をけん制していこう。パワーゲージの消費を抑えたいのなら、アイテム攻撃に重点をおくことだ。最後は乱れ斬刀か天地両斬かで締めくくる。この際、逃げの一手で近づこうとしない相手やスピードの遅いキャラには乱れ斬刀、積極的に接近してきて投げを狙う相手には天地両斬と、相手の戦法に応じて使い分けるのがポイント。

Q 変身されたらどうしますか?

理想 あまり離れず、隙があれば投げる

安定 ジャンプして逃げ回る

相手に変身されてしまったら、まず無傷ではすまないだろう。それほど相手の攻撃は強力なのだが、反撃するポイントも相手によってはいくつかある。全キャラ共通の反撃手段となるのが投げ技で、パワードライブとパワーフュージョンの前後の隙を狙って仕掛けるのだ。狙いどころの詳細は下記を参考にしよう。

ケース1 逃げる場合

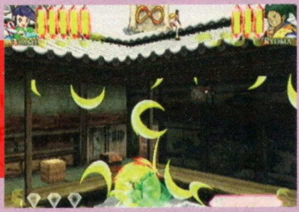
いくら強力な攻撃とはいえ、可能なら無傷で済ませたいものである。ステージの広さやキャラの組み合わせによってはかなり不利な状況も生まれてくるが、相手の攻撃から逃れるためには、やはりジャンプがポイントとなる。ただジャンプするのではなく、相手の攻撃に合わせてギリギリで跳び越すといった感覚で実行するといい。また、ジャンプする方向も、相手が攻撃を仕掛けてくる方向に対して垂直に移動する必要がある。相手の攻撃はこちらの位置を捕捉し、その場所へ一直線に攻撃する性質があるからだ。引きつけて垂直方向へジャンプ、これが基本。





相手から離れるように逃げても意味がない。捕捉した場所を目標にする攻撃に対して垂直に移動するのがコツだ。





こんな避け方もあり。でも、天地両断は届くので注意。

ケース2 反撃を狙う場合

反撃とはつまり投げ技のこと。投げ技を狙うポイントとしては、1回のジャンプで投げ間合いの中に着地できる位置をキープすることが第一に挙げられる。あまり近すぎてもパワードライブの餌食になってしまうので、その辺に注意しながら間合いを調整しよう。相手が物を持っているようならアイテムで反撃すること。



攻撃後に隙のある技を出したときに相手方向へジャンプして投げる。



投げポイントはここだ!



パワーロケットはフォッカーの正面にいなければ当たらないので、発射時に側面や背後をとれば投げを狙える。パワーハリケーンは下降時にある若干の隙が狙い目となるが、失敗するとパワーロケットの餌食なので要注意。そのパワーロケットは地上で出されたときの1発目にエスケープが可能で、さらに方向転換時に投げることも一応可能だが、三角跳びで回避した方が無難だ。



ローリングスライサーの空振りしたときが投げのチャンス。しかし、それほどスキが大きくないため、近距離でかわせたときのみと覚えておこう。一番のチャンスはキラーダンスのあと。接近すると見せかけてキラーダンスを誘って上手くこれをかわしたのなら、ジャックの着地直後を投げられる。相手によってはミザリーレインでくることもあるので、技の始動時には横へと走っておくと回避が楽。



花手裏剣は垂直に移動することで回避することもできるが、反撃を狙うことは難しい。あやめが変身したときに反撃が狙えるのはパワーフュージョンを出したときだけと考えておいた方がいいだろう。変身終了直前にまず出してくる百花繚乱は、出されたらすぐに相手方向へジャンプして投げ技を仕掛けよう。桜花の舞は地上で誘発してジャンプで回避できれば、確実に反撃を狙うことができる。



空中天空の叫びで着地した時と、天罰の光の始動時が投げを狙うチャンス。ただ、天空の叫びを下手に食らうと、続けざまに天空の雄叫びも食らいかねない。残り体力に不安を感じるなら絶対に避けること。天罰の光の方は、始動時にできるだけ近くにいることが絶対条件。天空の叫びの当たらないギリギリの距離をキープするよう心がけよう。あとは変身解除の瞬間に投げを狙っていくしかない。



発生が速いうえに3連射できる龍牙弾には反撃しようなどと考えない方がいい。また、その龍牙弾が邪魔で、龍颱風の隙に投げ技を狙うことも難しくなっている。詰まる所、大龍玉の出始めか武天流舞を避けたあとにしか反撃は狙えない。しかし、龍牙弾にだけ注意していれば他の技は怖くないというのも事実。これは1発目を引きつけてから、垂直方向へジャンプしていくことで回避できる。



業火の吐息をジャンプでかわし、相手の背後に回れたら投げのチャンス。または灼熱の罠の始動時にスキがあるので、接近状態なら絶好のチャンスとなる。しかし、変身したルージュは一定の距離を保つようにするので、なかなか投げるチャンスがない。たとえ接近できても、夢への誘いや魔人召喚を使われてしまい投げはまず狙えない。よって、変身解除の時ぐらいにしかチャンスがないのだ。



どれも隙の大きい技ばかりなので、技の出戻りに投げ技を狙うことができる。特にロック・ザ・クラッシュやアースクエイクは、最初の一撃をジャンプで回避できれば余裕を持って投げることができるだろう。また、ロックンロールも実は出始めに大きな隙があるので、近い場所で出されたときは逃げるようには投げ技を決めた方がいい。そのあとは変身が解けるので、再び投げ技を狙うこともできるぞ。



雷刃剣を横エスケープで回避したら、投げでの反撃は確定。空振りしたときのスキもさることながら、雷刃剣を連続で繰り出しても急な方向転換ができないためスキだらけとなるからだ。また、乱れ斬刀の始動に隙があり、接近状態であれば簡単に投げられる。変身した竜馬は、こちらから見ると投げやすいキャラといえる。かといって不用意に接近すると、天地両断で迎撃されるので油断しないこと。



セガラリー2

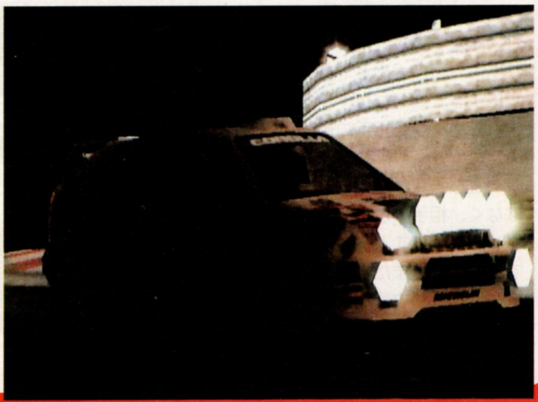
●セガ●発売中(1月28日発売)●5,800円●レースゲーム●対戦プレイ可能●通信対戦可能●レーシングコントローラ対応

あっ!と驚くウラワザを2つ紹介!!

今回のネタは主にウラワザ。特に全車種登場コマンドは、10イヤーで行き詰まっている人にはうれしい情報じゃないかな。

#1 マシンのカラーリングを変更する

すでにBBS等では話題になっているネタだが、下に紹介した4台に限り、マシンセレクト時にLトリガーを押しながら決定すると、マシンのカラーリングを変えることができる。残念ながら、カラーリング変更したマシンのプロフィールを聞くことはできないが、ファンにはうれしい要素といえる。基本的にはカラーリングが変わるだけだが、ストラトスだけはボディデザインも変わり、操作感も微妙に変わっているようだ。



カラーリングを変えただけでリプレイの雰囲気が全然変わってくるから不思議。ちなみにカラーリング変更はゲームモードを問わず実行可能だ。

やり方 マシン決定時にLトリガーを押さえながら決定

カラーリングを変更できるのはこの4台

LANCIA STRATOS HF

おなじみ、アリタリアカラーのランチア・ストラトス。やはりストラトスと言えば、このカラーリングを思い浮かべる人が多いだろう。



緑と白のバランスが絶妙。これはこれで格好良い。

LANCIA STRATOS 1975

同じ白と緑のカラーリングでも大きく様変わりした1975。リヤウイングがなくなり、さっぱりとしたエクステリアになっているのが特徴だ。



いくぶんスリムになった印象が強いストラトス1975。

MITSUBISHI LANCER Evo.V

ランサーEvo.Vのみカラーリング変更可能。ノーマルは赤、白を基調としたシンプルなカラーリングだ。これがどう変わるのか……。



ランサーといえばこのカラーリングでおなじみ。

MITSUBISHI CARISMA GT

基本的なカラーリングはまったく変わらないが、マシンサイドに「CARISMA」の文字が入る。加えてマシン名もCARISMA GTに変更される。



地味な変更点だが、ファンにはうれしいところ。

TOYOTA CELICA GT-FOUR(ST185)

初期状態では、白地に緑と赤のラインが美しいカストロールカラーのST185。トヨタの競技車両に最も多いカラーリングだが……。



セリカと言えば真っ先に思い浮かべるカラーリングだ。

TOYOTA CELICA GT-FOUR(ST185)(REPSOL)

カラーリング変更によって白地に赤のレプソルカラーに。実にマニアックなカラーリングだが、ST185はこうでないと、という人もいる!?



シンプルながら、カストロールカラーより目立つ!?

TOYOTA COROLLA WRC

セリカと同じく、こちらも初期状態ではおなじみのカストロールカラーのカローラWRC。現在WRCで走っているのもこのカラーリングだ。



やはりカローラといえばこのカラーリングが筆頭だ。

TOYOTA COROLLA WRC(TEIN)

カラーリング変更によって、カストロールカラーがテイン仕様に早変わり! そう、テイン仕様車はこうしないと使うことができないのだ。



色鮮やかなテインカラー。これで気分は藤本吾郎?

#2 全車種登場コマンド

すでに「10イヤーチャンピオンシップモード」をクリアして037ラリーまで集めた人がいれば、まだ○年目で詰まってほしい車がもらえない、という人もいるはず。クリアした人はともかく、特に後者の人にはすごくうれしい裏技がこの全車種登場コマンドだ。タイトル画面で下のコマンドを入力すればアラ不思議。デフォルトの8台に加えて11台ものマシンを一気に増やすことができるのだ。

やり方 タイトル画面で“上・下・上・B・A・左・B・B・下”と入力



一度コマンド入力に成功したら、あとはセーブしておけばいつでも全車を使うことができる。037ラリーを使って10イヤーに挑戦することももちろん可能だ。

タイトル画面で……



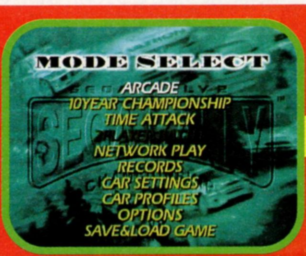
コマンドは起動直後のタイトル画面で入力するので、まずはこの画面が出るまで待とう。

コマンドを入力



続いてコマンドを入力。成功すると“ポーン”という音が鳴るのですぐわかるだろう。

ポーン!!



あとは普通にスタートボタンを押してモード選択画面へ。

と音がしたら成功

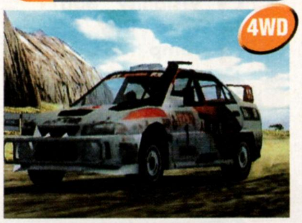


どのモードでもマシンは増えているので、好きなモードを好きなマシンで楽しもう！

これだけのマシンが一気に増える!!

全車種登場コマンドで新たに増えるのはこの11台。特に10イヤーの後半で獲得できる131アバルトラリー、アルピーヌA110、037ラリー等がいきなり使えるのはうれしい限り。どれも個性的なマシンばかりなので、じっくりと乗り比べてみてほしい。

MITSUBISHI LANCER Evo.Ⅳ



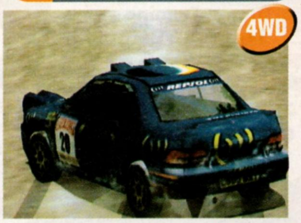
今なおファンが多いEvo.Ⅳ。操縦性はⅤと大差ないが、Ⅳであることに意味がある。

MITSUBISHI LANCER Evo.Ⅲ (ADVAN)



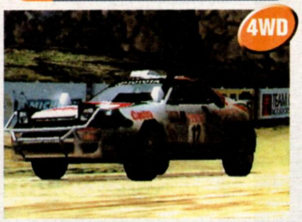
片岡良宏氏の駆るアドバンカラーのEvo.Ⅲ。4WDながらステア特性は非常にシャープだ。

SUBARU IMPREZA 555 (4DOOR)



555仕様のインプレッサ。あまり見た目に変化はないが4ドアというのが唯一の違い。

TOYOTA CELICA GT-FOUR (ST185)



リトラクタブルライトが印象的なST185。セリカといえば185というファンも多い。

LANCIA DELTA INTEGRALE 16V



赤いマルティニカラーに包まれたデルタ16V。クイックなステア特性が武器だ。

PEUGOET 205 TURBO16



ミッドマウントの4WDという理想的な駆動方式を採用。非常にコントローラブルだ。

RENAULT MAXI MEGANE



FFだがアンダーステアを感じさせないほどステア特性がシャープになっている。

PEUGEOT 106 MAXI



306よりも一回り小さい106。そのぶん動きは軽快でタイトコーナーも得意。

ALPINE RENAULT A110



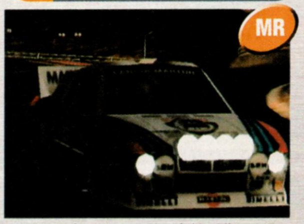
RRゆえにタイトコーナーは強いが、オーバーステアになりやすいのが欠点。

FIAT 131 ABARTH RALLY



FRらしいシャープなハンドリングが特徴。少々扱いにくいが、乗りこなせば速い。

LANCIA 037 RALLY



とにかく速いが、雪道で姿勢が乱れやすいのが弱点。ターマックではほぼ無敵。

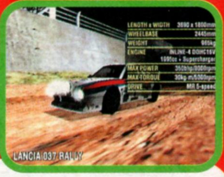
「10YEAR CHAMPIONSHIP」ワンポイントアドバイス

いよいよ最後の年。ここは4コース+1の5コース用意されており、最後は037ラリーとの一騎打ちとなる。

10th YEAR

とにかく4コース目までで1位になることがまず大変だが、それ以上にスーパーS.S.で1位をとることが難しい。険しい道のりだが最後まで頑張ってほしい。

この年に獲得できるのは ランチア037ラリー



#1 MOUNTAIN-SS1



1分を切れるように

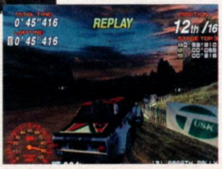
夕暮れのマウンテンSS1。視界が良くないので注意するのは当然として、ワンミスが大ダメージになるので、ミスしないようにすることが大切。なお、ここはほとんど全開なのでギア比を少し高速寄りに振っておくといいだろう。ポイントとしては、まずA地点の左コーナーだが、ここはアクセルオフ、あるいは軽いブレーキのみでアウトから進入し、車速をできるだけ落とさないこと。またB地点はできれば全開のままクリアしたい。目標タイムは1分を切ること。順位は絶対に12位まで上げるように。

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE
Tarmac：85%
Gravel：15%
●ENVIRONMENT
Rain：10%
Visibility：Normal
Time：Evening
Temp：16℃（60F）



ポイントA
アウトからアプローチし、できるだけ車速を落とさない。シフトダウンも必要ない。



ポイントB
最初の右コーナーでインを突かないと絶対に出口で壁に接触するので注意しよう。

オススメタイヤ
●DRY/DAMP

#2 MUDDY-SS2



濃霧に惑わされるな

雨のマディSS2。路面がぬかるんでいるのでタイヤは絶対にウェット用に換えること。コースそのものの注意点は特に変化ないが、滑りやすいうえに視界もあまりよくないのでミスしないようにすることがここでも大切だ。基本的にアクセルを抜くのはB地点と最終コーナー手前のS字のみ。あとは全開でいきたい。特にB地点ではミスしやすいので、安全に走るのも手だ。ここでは1分10秒を目標タイムにし、順位は9位まで上げる。もし9位になれなかったらリスタートしたほうが無難だろう。

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE
Tarmac：4%
Gravel：16%
Mud：80%
●ENVIRONMENT
Rain：100%
Visibility：Bad
Time：Day
Temp：28℃（82F）



ポイントA
霧により視界が悪いのでラインを誤りやすい。壁に接触しないように慎重に走ろう。



ポイントB
ここも霧によって視界が悪いためアプローチが遅れがち。よく先を見ることが大切だ。

オススメタイヤ
●SOFT/WET GRAVEL

#3 DESERT-SS3



滑りやすい路面に注意！

ドライのデザートSS3。視界も良好で、コンディションは悪くないが、レイン時ほどではないにせよ路面が乾いていて滑りやすくなっているので、タイトコーナーはムリに突っ込まないように。コース終盤を集中してアドバイスすると、A地点のS字は、アクセルオフしてフロント荷重を増やし、ターンインするようにしよう。リズム良く、が肝心だ。またB地点はオーバースピードで進入すると壁に激突しやすいので、できるだけインから離れないように。ここでの目標タイムは1分19秒、順位は5位まで上げる。

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE
Gravel：100%
●ENVIRONMENT
Rain：15%
Visibility：Normal
Time：Day
Temp：31℃（87F）



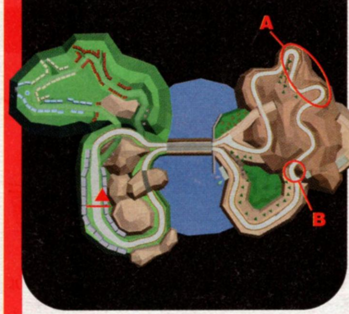
ポイントA
リズムよくステアリングとアクセルを操作することが大切。できるだけ最短距離を走ろう。



ポイントB
パーシャルを使ってアウトに膨らまないように。壁に激突すると飛んでしまうので注意！

オススメタイヤ
●COMPACTED GRAVEL
●DRY/DAMP WET

#4 ISLE-SS3



S字エリアをどう切り抜けるか

いよいよ正念場。雨のアイルSS3だが、とにかくここはA地点のS字コーナー群がキモになる。アウト・イン・アウトのラインを取りつつ、サイドブレーキを駆使してできるだけクイックにターンし、素早く立ち上がることが何より重要だ。もちろんアウトに膨らまないようにパーシャルを駆使することも大切。ここをうまく走れるようになったら、このコースは勝ったも同然だろう。B地点からはSS2と同じだが、雨で滑りやすく、アンダーステアが出やすいので注意。1分9秒くらいで走れれば楽に1位は取れるはず。

COURSE CONDITION

●ROAD SURFACE
Tarmac：80%
Gravel：20%
●ENVIRONMENT
Rain：100%
Visibility：Bad
Time：Day
Temp：15℃（59F）



ポイントA
サイドブレーキ必須。使わなくてもクリアできるが、使ったほうが素早くターンできる。



ポイントB
あまり早めにアクセルを開けるとアウト側の壁に激突するので注意。ゆっくり開けていこう。

オススメタイヤ
●WET

なんと10年目の最後にスーパーS.S.が出現!!



4コース目のアイルSS3で1位になると、なんと超上級コースに相当するスーパーS.S.が出現し、ランチア037ラリーと一騎打ちになる。そこで037に勝てば、はれて037ラリーを獲得できるのだが、負けた場合はまた10年目を繰り返さなければならない。このスーパーS.S.、グラベルとターマックがほぼ半々の特設コースで、時間帯は夜。かなりのテクニカルコースだが、慣れると非常にアタックが楽しくなってくるコースだ。

なお、このコースに限り037ラリーとはタイムで競う。自車と037はスタート地点が異なり、区間タイムによって順位が変動するというシステムだ。つまり、前方に037が見えることはなく、ひたすらアタックするしかないのだ。1位になるのは難しいが、一度出現させればタイムアタックで練習可能だ。

10年目を1位でクリアすると



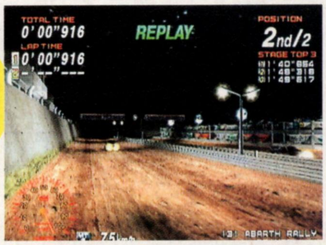
10年目で見事1位を獲得！しかし、037ラリーはまだおあずけ。

スーパーS.S.が出現!!



するとスーパーS.S.が出現。本物と同じような、スタジアム型の特設コースである。

037ラリーとタイマン勝負!!



037ラリーと一騎打ち。とはいえ、順位はタイムで決まる。限界ギリギリでアタックしよう。

これがスーパーS.S.だ!!



COURSE CONDITION

Length：4.0km	●ENVIRONMENT
Undulation：50m	Rain：10%
●ROAD SURFACE	Visibility：Normal
Tarmac：45%	Time：Night
Gravel：55%	Temp：8℃（46F）

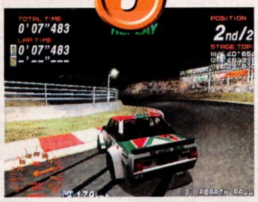
とにかくコースを覚えよう

このスーパーS.S.は非常にテクニカル。コース自体もかなり入り組んでいるため、まずはコースを覚えることから始めよう。景色がそれほど大きく変化しないので、ハッキリ言って覚えにくいが、何度も走ることで次第に覚えられるはずだ。ちなみにこのコースの目標タイムは、2周合計で1分40秒だ。

セガより

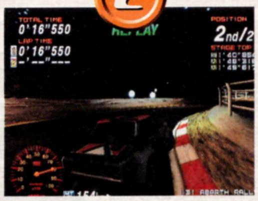
「セガラリー1」の時からラリーファンの要望が高かった、スーパースペシャルステージがDC版でやっと実現することができました。これは、ポルトガル・ラリー名物、ロウサダサーキットを舞台として行われる、スーパースペシャルステージ（S.S.S.）をイメージして作られたコースです。そのルールも、並走区間や交差があるコースでのライバル車との一騎打ちとなっており、実際のS.S.と同様のルールとなっています。走り方のアドバイスとしては、ストレートが短いので、やや加速重視のセッティングにしてみるといいでしょう。

1



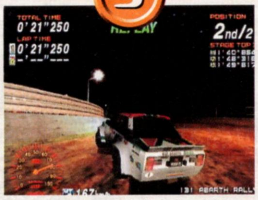
スタート直後、軽いS字コーナーのあとにやってくるタイトコーナー。出口でアウトに膨らむと、立体交差のトンネルに接触するので注意。

2



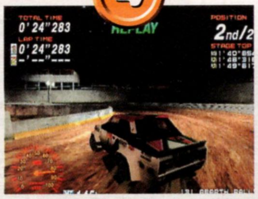
右、中速コーナー。パーシャルを使ってアウトに膨らまないようにする。このコースでは、このようにパーシャルを長時間使うことがよくある。

3



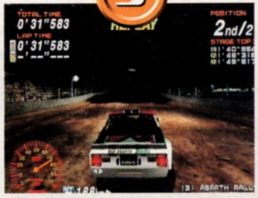
若干の上り勾配の頂点で左へ折れる高速コーナー。ここで路面はターマックからグラベルへと変わる。アプローチが難しいコーナーの1つだ。

4



右に振った直後のタイトな左コーナーで、切り返しのタイミングが難しい。ここをクリアするとチェックポイントに差し掛かる。

5



ストレート。この先、若干の上りになり、路面はグラベルからターマックへと変わる。このあたりでコースの半分といったところか。

6

左高速コーナー。若干タイトだが、ランオフエリアが広いので思い切ってアプローチできる。できれば全開でクリアしたい。



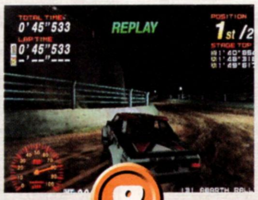
7

若干の上り勾配の頂点で、再び左高速コーナーとなり、路面はグラベルへ。アクセルをつい緩めがちになってしまうが全開でもクリア可能だ。



8

左高速コーナー。路面がグラベルなので滑りやすいので注意。アウト・イン・アウトで、できるだけ車速を落とさないでクリアしたい。



9

全開から一気にブレーキングしてアプローチする最終コーナー。ちょうど④の外側を走る。Rは④ほどキツくないが、かなり難しいコーナーだ。



10

ホームストレートに戻って1周。レースでは、このコースを2周する。オープニングラップを51～2秒程度で走れないと1位はキツいかも。





エアロダンシング～featuring Blue Impulse～

●CRI●発売中（3月4日発売）●5,800円●アクロフライトシミュレーション●ぷるぷるぱっく、アスキー・ミッション・スティック、VGAボックス対応●4人まで同時プレイあり

パイロット養成集中講座

キミも飛行機を飛ばせる！

計器の見方を覚えよう!!



基本はコックピットビュー

具体的な攻略に入る前に、まずは飛行機操縦の基礎知識、特に『計器』の部分を学んでいこう。本攻略では、基本的にはコックピットビューでの飛行をおすすめする。これは、ただ単純に操縦するだけなら、さほどの苦労はない飛行機も、“正確に飛ばす”となると、HUD（ヘッドアップディスプレイ）に表示される各種情報が必要不可欠となるからである。



編隊飛行時はフォーメーションビューが良い場合も。状況に合わせ視点を変えることも重要だ。

1 スピード計　速度を示す

機体の速度を示すメーター。単位であるノット(kt)は、あまり聞きなれないだろうが、船舶や航空機の速度を表すのには、標準的に用いられる。1ノットは、毎時1海里(=1,852メートル）を進む速さとなる。飛行機の運動性能と密接な関係を持つ数値だけに、旋回時などで確認すべし。

注意！ 速いほど舵は切れずらい！



スピードが速いほど旋回が大回りになってしまうのは当然のこと。機体によって異なるが、大体300～400ノットでの旋回が一番小回りがきくようになっている。

2 高度計　高度を示す

現在の高度を示す。単位はフィート（ft）。英米で用いられるヤード・ポンド法での長さの単位であり、1フィート（12インチ）は約30.48センチとなる。地面に対する機体の高さをリアルタイムに表示するので、墜落の危険を察知するためにも、目視と共に常に目を配るべき計器だ。

注意！ 対地高度ではない！



ここでいう高度は、あくまでフィールドの地表（海面）を0フィートとして表示されている。計器の読みだけを見ていると、地表の起伏に激突することもありえる。

4 ベロシティベクトル　進行方向を示す

パイロット（=プレイヤー）から見て、機体がどの方向に進んでいるのかを示すマーク。つまり、行きたい方向にこのマークを合わせれば、いつかはその地点に到達するということだ。ちなみにベロシティとは「高速度」、ベクトルは「方向を持った量・加速度」を意味する。

注意！ ターゲットに合わせる！



このベロシティベクトルが最大に威力を発揮するのがSMA。マークの中心をターゲットに合わせることで、驚くほどターゲットの取得が容易になるのだ。

5 マッハ速度・G・スモーク

マッハ速度（単位M）は、機体の速さを音速と比較して表した数値。マッハ1=音速となる。Gとは、重力加速度。地上での静止状態を1Gとし、2Gでは体重の2倍、3Gでは3倍と、数値が上がるほど体にかかる重さが増加していく。スモーク表示は、噴射している時だけ表示される。

注意！ 高Gが続くとG-LOCに！



急な引き起こしや急降下による高G下では「ブラックアウト」や「レッドアウト」が発生し、長く続くと操縦不能の「G-LOC」状態となる。操作は必ずゆっくりと。



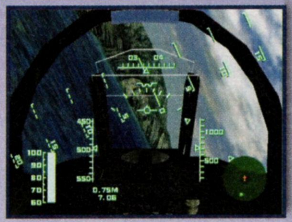
機体の状態を理解しよう！



飛行機は、X、Y、Z軸からなる3次元の空間に置かれるため、見た目だけでは、瞬時に自分の状態を把握しづらい。そのため“より正確な飛行”をするためには、見た目に加え、HUDに表示される計器の値を読み取ることが必要となる。特にヘディング、バンク、ピッチの3種類は重要だ。

X ウィスキーマーク　機体の軸を示す

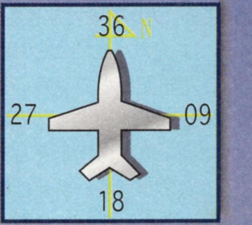




機体の状況を知るための基準となる“軸”を表す。常にHUDの中央に不動表示される。

A ヘディングスケール　方位を示す

機体の向いている方位を示す。単位は度(°)。真北を360度とし、右回りの角度で示される。つまり、真東が90度、真南が180度、真西が270度となる。ただし、スケール上では、1桁目が省略されている（北：36、東：09、南：18、西：27。右図参照)。具体的には、SMA（注1）では地形での方向が判断不可能な場合に、BIM（注2）では方位を変えてはいけない（減点される）ステップにおいて、数値を確認するとよい。



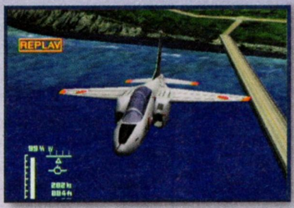
※(注1)SMA：スカイミッションアタック (注2)BIM：ブルーインパルスミッション

B バンクスケール　地面に対する機体の軸を示す

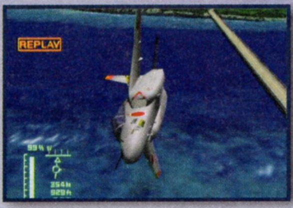
地面に対する機体の軸、つまり傾きを示すのがバンクスケールだ。単位は度（°）。機体の傾きとは逆に小さな三角形が傾く。つまり、スケールが左45度を指し示している場合、機体は右45度に傾いているということだ。基本的には、旋回の角度を一定に保つために時折確認するようにするとよい。また、ループの途中からのロールに転じるなどして、目視だけでは機体の傾きがわからなくなった場合などで、機体を立て直す目安にしよう。

その時機体は

0度



90度



180度

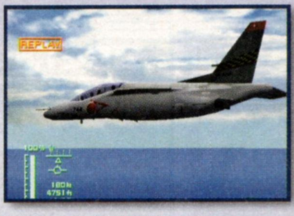


C ピッチスケール　地面に対する機体の角度を示す

地面に対して機首がどの方向を向いているかを示す。単位は、やはり度（°）。スケールの数字が角度そのものを示すが、数字の下の線が実線なら仰角（上向き)、破線なら俯角（下向き）の状態であることを覚えておこう。このスケールを見るときは、やはりロールや急降下など、機体が上下の動きをするとき。特に、編隊飛行のロールでは“機首を何度の角度で引き上げるか”が重要となる。当然、数値を見ながら操縦したほうが確実だ。

その時機体は

+0度



+45度



+90度



3 エンジン回転計　エンジン出力を示す

現在のエンジン出力を示す。単位は%（パーセント)。100%～60%の範囲で推移する。最低値の60%ではエンジンはアイドリング（待機）状態であり、推進力は発生していない。すなわち、そのままの状態で飛びつづけることは不可能。着陸時でも70%以上には上げておくこと。

注意！ ストールに気をつけろ！



エンジンの出力は機体の速度に直接関係する。出力が低いまま引き起こしを続けたりすると、ストール（失速）の可能性がある。上昇時は必ず出力を上げること。

6 エアブレーキ・フラップ角・ギア

それぞれ使用している時に名前が表示される。エアブレーキと、ギア（着陸脚）は、操作するたびに出し入れが行われる。両方とも多少の時間がかかる点に注意しよう。フラップの場合、方向ボタンの上下を1度入力するごとに、25%ずつ角度が変化していく（FLAP 100でフルフラップ)。

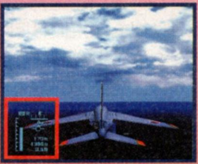
注意！ とにかく速度を落とせ！



速度を落とす方法は、なにもエンジン出力を絞るだけではない。エアブレーキ、フルフラップ、ギアダウンの状態なら空気抵抗は最大となり、おのずと速度は落ちる。

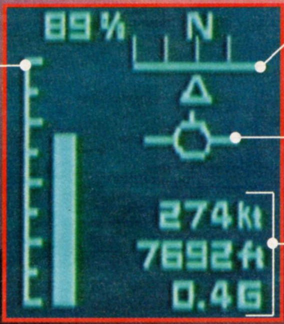
シンプルHUD（ヘッドアップディスプレイ）の場合は

コックピット以外の視点で表示されるシンプルHUD（オプション設定で通常タイプにも変更可能)。この状態は、機体や周囲の状況が掴みやすくなる反面、表示が簡略化されるため、より操縦に気を遣わなければならない。状況ごとの使い分けが難しいなら、コックピット視点のままで。



エンジン回転計

出力を示すグラフは小さくなっているが、上に数値が表示されるので困ることはないだろう。



ヘディングスケール

方位を数値ではなく文字（北=N、東=E、南=S、西=W）で表示。三角形の頂点が現在の向き。

水平方向の傾き

地面に対する機体の傾きを示す。直感的に理解できるマークで表示される点はありがたい。

速度計・高度計・G

文字は小さいものの、数値の表示は標準のものと同じなので、実質的な問題はないだろう。

GUIDE to Blue Impulse Mission

「ブルーインパルスミッション」はこう飛べ!!

BIMをクリアするための基本は、いかに出された指示どおりに飛べるか、という点に尽きる。そのためには、ブリーフィング内容を（それこそ暗記できるぐらいまで）理解すること。そして、実際のフライトでは、無線の指示をしっかりと守る必要がある。あとは練習を繰り返すこと、そして失敗してもあきらめない気持ちが大事だ。

ブリーフィングは必ず見る！



見るだけでなく自分で理解することが大切。覚えきれないならメモするぐらいの気持ちで挑め。

どうしてもダメなら「ライブラリー」を見よ！

今回攻略している段階はともかく、STEPが進んでくるとブリーフィングだけでは理解できない操縦方法が出てくる。その場合は、メニューの「ライブラリー」から「ブリーフィングビデオ」を選択してみよう。100点満点のお手本リプレイが見られる。



お手本を見る際はコックピット視点で。操作のタイミングや計器の数値などを覚えておくとよい。

基礎飛行 STEP1 TAKE OFF



■慎重な操作を覚えよう！

滑走路の端で待機する飛行機を離陸させ、高度1000メートルで水平飛行に移れれば合格。ここで覚えることは、急激な操作は厳禁だということ。徐々にエンジン出力を上げ、スピードが乗ったところで徐々に操縦桿（アナログ方向キー）を引く。なにはなくとも、デリケートな操縦を心がけよう。

POINT1 出力を上げすぎない



離陸直後の速度が速すぎても減点対象となってしまう。100ノットを超えた辺りでエンジン出力を90%程度に絞ろう。

POINT2 急な操作は厳禁



「飛べ！」の指示が出たら操縦桿を静かに引く。「グイッ」ではなく「グググッ」といった感じだ。ギアとフラップの戻し忘れに注意。

POINT3 水平に戻すタイミング



ピッチ角15度で上昇（スケールで確認）。高度900フィートを超えたら、1000丁度で水平になるよう慎重に操縦桿を戻していく。

基礎飛行 STEP2 TURN



■バンク角と高度に注意！

鍵を握るのは、実は高度の正確さ。通常飛行機はバンクを傾けると、徐々に高度が落ちていく。それをいかにカバーするかがポイントだ。つまり、最初の1500フィートから上下しなければ、合格はほぼ間違いないのだ。浅いバンク角（高度が落ちづらくカバーも容易）で、慎重に旋回していくのも手だ。

POINT1 機体を傾けよう



機体を30度右バンクさせる（スケールで確認）と、機体は徐々に右へと旋回を始める。同時に高度も落ち始めるはずだ。

POINT2 高度を1,500に保て



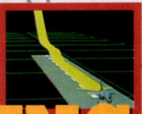
高度を保つには操縦桿を引いてやればよい。その際は、こまめに軽く「チョンチョン」と引っ張るよう調整しよう。急な操作は厳禁。

POINT3 ラダーを利用すべし



余裕があるならRボタンを引いてラダーを利かせてやるとよい。さらに余裕ならより深いバンク角での旋回に挑戦しよう。

基礎飛行 STEP3 LANDING



■左右の操作は必要なし！

一見難しそうに思える着陸だが、機体は滑走路にまっすぐ向かっているため、左右に動かす必要はまったくない。目標となる滑走路の端「25」の数字にベロシティベクトルを合わせ、慎重にアプローチしていこう。ただし、慎重になりすぎるあまり速度を落としすぎ、滑走路手前に着陸するような事態は避けたい。

POINT1 まずは着陸準備



スタート直後にフルフラップ、ベロシティベクトルを滑走路端より少し上に合わせる。高度500フィートを切ったらギアダウン。

POINT2 進入角度に注意



操縦桿で機首を下げるのではなく、自然に高度が下がるのを待って着陸するよう。着陸直前に機首を上げられれば、なおよい。

POINT3 最後は慎重に



速度が十分に落ちていれば、さしたる衝撃もなく着陸するはず。あとはエンジン出力を60%まで下げ、ブレーキ（LRボタン同時）。

GUIDE to Sky Mission Attack 「スカイミッションアタック」はこう飛べ!!

MISSION-1 ISLAND

最初のミッションだけあって、ターゲットの位置は、それほど難しくない。ガイドが指示する方向のターゲットを順番に取得していけば、自然とチャレンジスコアに達してしまうだろう。さらにいうなら、エンジン出力を変えなくてもクリア可能。初プレイ時は操作だけに集中して、ゲームの感覚をつかもう。なお今回の攻略には、T-4を使用している。



基本攻略ルート

入手機体 F-4EJ改



アフターバーナーの搭載で超音速飛行が可能な機体だ。

Challenge Score 10,000pts.

○ チェックターゲットごとの攻略ポイント

それでは、チェックターゲットごとに基本的なルートを解説してこう。これさえ読めばクリアは確実だ!!

チェックターゲット CHECK TARGET 1

スタート直後は前方のターゲット①へ直進していけばオーケー。高度を約400フィートに合わせれば、左右の操作をせずともターゲットを4つ獲得できる。ただし、最初のチェックターゲット①を取ったら、丘に接触しないよう、少し高度を上げること。



最初のチェックターゲットから少しずつ上昇していくイメージで。

チェックターゲット CHECK TARGET 2

4つ目のターゲットを獲得したら左前方に見えるチェックターゲットを目標に、25～30度の角度で左バンク。手前にある2個のポイントターゲットとチェックターゲット②が重なるように微調整する。余裕があるなら、ここでスピードを上げてもよい。



左→右とゆるいS字を描くようにポイント2個とチェックを獲得。

チェックターゲット CHECK TARGET 3

チェックターゲット②を獲得したら、即座に左25～30度でバンク。ピッチを20度で引き上げて上昇する。すると、前方に山頂のチェックターゲット③が見えてくるはずだ。そのまま直進して③を獲得したら、腹をぶつけないようしばらく上昇を続ける。



②～③の間にはポイントがない。正面に捉えて一気に上昇しよう。

チェックターゲット CHECK TARGET 4

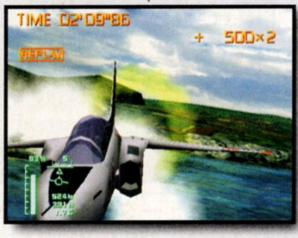
③の獲得後約1秒を数えたら、右への急旋回を開始。山の左斜面を回りこむようにし（ぶつからないよう）、方位を08～09度に合わせる。チェックターゲット④を前方に捉えたら、高度を約800フィートまで下げ、2つのポイントターゲットと④を獲得。



山肌を右に見ながら飛べば、自然とチェック④へと機首が向く。

チェックターゲット CHECK TARGET 5

チェックターゲット④獲得後、丘に接触しないよう少し高度を上げ、方位が14度になるよう右旋回。海岸線を抜けると、ダブルターゲットから続く列が見えてくるので、チェックターゲット⑤までが一直線に並ぶように微調整。あとは全速力で飛ぶだけだ。



ダブルターゲットの効果は10秒。加速して多くのターゲットを狙え。

さらなる高得点を狙うためには黄色のルートを通れ!

チェックターゲット③獲得後、右に200度近く急旋回。山頂を越えて、谷間へと突入していく。すると、ダブルターゲットから連なるポイントターゲット群が姿を現す。これらをすべて獲得すればスコアは倍増だ。さらに欲張るなら、④の前の2つも狙え!!



③獲得後の急旋回がポイント。90度バンクで一気に引き起こせ!!


週刊
ドリームキャストマガジン3月19日発売号予告
Dreamcast
ドリームキャストマガジン
Magazine
特別定価
590円（税込）
世界初の快挙！ドリマガ独占！
体験版GD-ROMが、特別付録でついてくる!!
最新情報満載の週刊ドリマガの内容は、そのままに
体験版GD-ROMがついた！
読みごたえ！遊びごたえ！大充実!!
プレイして読む！
読んでプレイする！
体験版GD-ROM収録作は3本立てで、はなやか！
●ブルー スティンガー
ノンストップ・最新オリジナル・ムービー！
●バギーヒート
発売直前のバギーレーシングゲーム体験版
●エアロダンシング featuring Blue Impulse
スカイミッションアタックモード体験版！

読者投稿コーナー グルグルパワーズ!!

今週のオープニングイラストは愛媛県／奥の手によるうずまき姉弟with猫withワタリ氏。怖いッス。





夢広場

ここはみんなの"夢"が一堂に会する「夢広場」のコーナー。最近夢見ごこちなお便りが増えてうずまき姉弟もご機嫌です。

弟　「世界一夢見がちな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」世間の人たちはみんな「FF」ブームに躍らされちゃってるみたいだけど、僕たちには夢のハードが……って2人とも何やってんの……？

姉　教えない。ファがつくゲーム。

猫　まあ今週もレッツゴーニャよ。

★大学受かりました～。んでもって、その15分後ドリキャス購入！　正直、大学よりドリキャスのほうが嬉しいッス（親不孝者）。

（大阪府／鯖のるん）

姉　おめでとう～。15分後ってことは、発表見に行ったその足でショップに直行かな？

弟　僕も我がことのように嬉しいです。

★入試に合格した翌日、いろんな先生に手を握られたけど、なぜですか。

（兵庫県／七曜会宝塚支部）

猫　これこそ有名な歪んだ学校教育ってやつニャよ。

姉　無責任なこと言うな～！　普通におめでとうってことでしょ。

★猫、猫、聞いて！ウチの庭に、ザクを隠してあるんすよー!!

（宮城県／KAZ丸）

猫　ザクが隠しておけるというのは相当デカい庭なんニャね。きっと。

弟　ザク！　特に赤いやつがかっこいいよねえ。（ウットリ）

★突然だが、キャスティーくん！　何か、ものまねをしてくれ。

（神奈川県／伊桜守）

弟　じゃあ、ザクのものまねを……。

猫　読者に伝わらニャいって。

★「アナコンダ」に食べられそうになった夢を見た。その後、金回りが良くなった気がする。あぁ～アナコンダ様。　（山口県／アシタカの弟）

猫　あー、蛇の夢見るとお金持ちになるって言うニャね。

姉　本当に!?　しかしそんなものどうやって見ればいいんだろう。

弟　「夢広場」ってそういうコーナーだったっけ。（グルグル）

★ドリマガVOL.7の47ページ右下。尿の量がハンパじゃない。出しすぎ。　（富山県／上元メツオ）

姉　あー……あのエリオットね……。

猫　投稿人、女の子ニャのに……まあ、オレもあれは気になってはいたニャけど。出しすぎだよニャー？

★バレンタインにチョコをもらえない記録、今年も更新。身内とか義理も含めて29年間、誰もくれない。

（滋賀県／シェン&ムー）

姉　うーん、ちょっと（かなり）遅めだけど、29年の記録を軽い気持ちで破りたいというだけの理由でチョコ送りま～す♥

猫　性格悪いニャ～。

姉　こんなハガキも来てるよ。

⬇



岩手県／かまち辺春

弟　へばるさんどうもありがとう…
…なんかよくわからないけども。

猫　絵に描いたニボシじゃ食えねえニャ。まあでも、サンキュー。

★なんか「アポロ13」とか「アルマゲドン」とか見てるとNASAっていい感じ。サバイバルなのね。ああ、将来NASAで働くのもいいかなあ。

（千葉県／がまあんこう）

姉　私は映画とか見てるとどんな職業でもカッコイイ気がしてくるよ。

★愛知県民でありながら「50音順で一番最初の県は？」と聞かれ、「青森。」と答えてしまった私。ごめんよ、愛知県。愛が足りんな私。

（愛知県／江ヶ滝ささ）

弟　灯台もと暗しってやつだね。

猫　いや、違うニャろう。

★な～んか最近お風呂に入っているとリンスをしたかどうか忘れてしまう。あーれ一？　「……あんたそれ健忘症だよ」（友人談）

（茨城県／水無瀬洸稀）

弟　大丈夫！　僕もなんだかいつも頭にもやがかかったような感じがしてるし、普通だよ。

姉　やっぱり……（泣）。

★学校で友だちとチャオ自慢。2人とも銀のチャオ、2人とも名前が「チャリオッツ」。お互い嫌な気分になったのでお見合いも対戦もさせず。

（東京都／クレイジーじじい）

姉　嫌な友情だなー……。

猫　それじゃまた来週ニャよ。



東京都／小村一人

「ガンダム外伝」の情報を聞いて全国一千万のファンも大喜び!?　か？

地名？



福島県／南斗ライバ

とりあえず思いついたことは何でも投稿だ！　自分を疑わないことが大事。

「うずまき姉弟with猫」



うずまき姉

本名はドリムちゃん。ひねくれ者で実利主義者。意外とミーハーな一面も。弟と猫と暮らす。「お姉ちゃんのひ・み・つ」の担当者。



うずまき弟

本名はキャスティくん。のんびり者でロマンチスト。とても気が弱い。姉と猫と暮らす。彼の場合は特にコーナーは持っていない。



うずまき猫

本名はブーブー。品種は"ドリームキャット"。厭世的な哲学者タイプ。趣味はゲーム。ピンで「猫に聞け!!」というコーナーも担当。

主なコーナー●夢広場／他愛のない世間話をするコーナー●うずまきサロン／ゲームにまつわる色んなご意見を！●夢で会えたら……／移植希望など、ドリームキャストで出してほしいゲームを教えて
●土星人の森／セガサターンで遊び続けるコーナー●ドージョー毛筆／墨汁イラストのコーナー●グルグルコミック／コママンガのコーナー●未確認情報局／胡散臭いウワサ話のコーナー

うずまきサロン

DC用サッカーゲームは!?
大阪府／GUY神

DCの定番サッカーゲームがバーチャストライカーになるのか、オリジナルのものになるのか興味深いところだ。僕としてはもっと様々なタイプのサッカーゲームがあってもいいんじゃないかと思う。従来からあるようなモノだけでなく大戦略のようにコマを動かすWARSLGタイプのものや、ボールを持つものと奪うものの格闘タイプのものなど。ビデオシステムがバレーボールにはじめてサイドビューシステムを取り入れたように、サッカーゲームしいてはすべてのスポーツゲームにDCでは革新的な変化、進歩を望みたい。1つのスポーツでも「チームワーク」「個人技」「スピード感」など何に焦点をあてるかによって様々なタイプのゲームになると思うのですが、そうなのでしょうか!?

ポップンミュージックコントローラ
長野県　RED EYE'S

ポップンミュージック専用コントローラを使ったクイズゲームなんて出ないんでしょうか？　もちろん（？）9択!!の問題。インターネットとかと連動すると面白そう。

プレゼントにソフトを！
大阪府／ANNE松本

今女性、特に主婦の間で密かにブームを巻き起こしているのが「懸賞」。一般にプレゼント懸賞と呼ばれているものでそれらの情報を集めた懸賞雑誌、情報FAXなど情報も様々。ハガキ1枚でテレカから海外旅行までゲットできるとあって、月に100枚以上ハガキを出す強者もいます。その数あるプレゼントの中でも意外に人気の高いのがゲームソフト。買うには高い、子供にねだられた……と理由は様々ですがそのソフトのほとんどがPS用、たまにあっても64用。セガの広報さんによれば「プレゼントに出すとソフトが売れなくなる」との理由らしいのですが、中にはソフトが当たってハードを買った人や、プレイして楽しかったと口コミで宣伝をしてくれる人もいるのに……。ライトユーザー取り込みの窓口だと思えば、ソフトのプレゼントはむしろ積極的にやるべきではないでしょうか？

Q&Aコーナー　猫に聞け!!

ここはみんなの疑問に答えるコーナーなのニャよ。

Q　親父様親父様、以前インタビューの中で斎藤由多加氏がシーマンのモデルはガッツ石松、と言うておられましたが、よくよく見ると当の御自身にクリソツです。如何に？（茨城県／永沼ブー）

A　だからってこんな質問には拒否権が欲しいニャ～。ま、いいかオレ動物だし。これはまあ某デジタル女優が社長に似ていくのと同様の理由で、キャラクターはモデルよりも作者に似るという「モナリザの法則」が働いているわけニャ……って何ニャ!?　なんか今寒気がしたニャ!!　誰かがオレを狙ってるニャ!?　つ、次！

Q　ブーブーさん、質問。っていうかなぜ「さん」つけるんだあんた何歳?……じゃなくて「希望ドリームキャストソフト」って何ですか。単なるアンケートだったりしますか。（埼玉県／二宮裕志）

A　あれはグルグルパワーズでときどき気まぐれに面白かったハガキに対するご褒美としてソフトをプレゼントするので書いてもらってるんニャよ。確率低いけどニャ。

Q　ゲーム音楽を外部のミュージッシャンが作ってるものを教えてください。僕はメガドラ「ソニック」のドリカムの作った曲が好きです。（大分県／マッシュ）

A　バッファロードーターとか布袋ぐらいしか知らねえニャよ。猫だしニャ～。

イラストガーデン

ただ今の募集テーマ
サイキックフォース2012

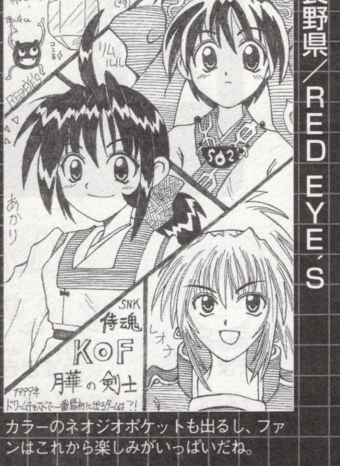
発表タイトルも結構増えてきたので投稿ハガキも増えるかなーなんて楽しみにしとります。でもキャラクターや細かい内容が発表にならないと、さすがにイラストにはしにくいのか、まだまだ送られてくるハガキは内容が片寄ってるのだ。色々な作品をお待ちしておりま～す!!

愛知県／トマジュー

人物だけでなくメカも上手ですね～。このゲームうまく出来た時のリプレイが最高に気持ちいいですよ!!

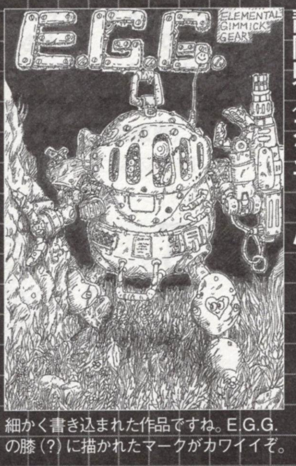


長野県／RED EYE'S



カラーのネオジオポケットも出るし、ファンはこれから楽しみがいっぱいだね。

静岡県／カンちゃん



細かく書き込まれた作品ですね。E.G.G.の膝（?）に描かれたマークがカワイイぞ。

岡山市／しらたま



正統派（?）エミーですね。きどったポーズもなかなかいかしてます。

三重県／S.イヴ.S



あやめは結構人気高いなぁ。もうゲームはプレイしてみたかな？

激LOVEカフェ

●鈴木はいさん、ひらがなの「う」をこよなく愛してはいなかったのですか？

（大阪府／GUY神）

●岐阜県の知名度アップのために頑張ってる岐阜の星さん。同じように鳥取の知名度アップのために頑張っているのでおたがいに頑張りましょう。

（鳥取県／魔神がZ）

●泉姫ちゃんが恥ずかしがるので、俺のサタマガは黒く塗りつぶしておきました……。

（愛媛県／海の魔王）

●緑色ランタンさんへ。なんて読むのでしょうか？「みどりいろ」それとも「りょくしょく」？

●泉姫さんへ。一生ついていきます！受験どうなりましたか？

●GO.さんへ。短いPNどうしがんばっていきましょう！

（香川県／ゴマ）

●上本メツヲさんのセンスにメロメロっす！ 以前から好きだったけど、腹の割れたザクで脳天ぶち抜かれちゃいました。これからも頑張ってください！

（奈良県／DEB）



富山県／上元メツヲ



福岡県／GO.

女の子のおしゃべりコーナー お姉ちゃんのひ・み・つ♥

編集部ではインフルエンザが大流行みたい。みんなは大丈夫かな!? さて、ではお手紙紹介。

★私なんか、発売日の朝6時に起きてコンビニにドリマガ買いに行くし、学校帰りに堂々とゲーム雑誌立ち読みするし一人でゲームショップにだって行っちゃうぞ。恥ずかしいことなんてないもんねッ！

（兵庫県／七曜会宝塚支部）

── そうそう！ 悪いことしてるわけじゃないもんね!!

★友人A美は天使のブラを買ったが、寄せてあげる肉がないことに後で気づいていた。

（兵庫県／電脳オカン）

── お友達はかなりスリムな人なんだね。私は……えへへ。

★先日(2/14)見知らぬ後輩の女の子からチョコをもらった。なんと手作りチョコだった。しかもハート……。名前も知らない子の作った歪んだハートチョコはビターでアブノーマルな味がした…………………。ヤバイネ。

（山梨県／成り上り女王）

── もしかして女子校！？ 友達のとこでも多いみたい。じゃまた来週までバーイ!!



アンジェは永遠に女の子のバイブル的ソフトだよね♡私も大好き。



●猫に聞け!!／色んな疑問に猫が答えます●激LOVEカフェ／投稿者同士でラブレターを交わそう●なつゲーミュージアム／思い入れのあるゲームを教えてね

告知：「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイディアを随時募集しています。アイディアを採用された方には、無条件でプレゼントを進呈。



東京都／重機

大人気の新キャラ。決め手は衣装か、あの耳なのか!?



北海道／中村るーしあ

大沢在昌氏の原作ってことでミステリファンにも注目度が上がってるみたい。たしかにヤバイくらいのナイスバディだよね！



栃木県／佐伯七瀬

業務用より美しいと評判のDC版は体験してくれたかな!? また投稿まってま〜す。



熊本県／風華白刃

虹色天使も徐々に投稿が増えてきたかな。どんなゲームになるか興味深々だね。



兵庫県／どくまぜぞ

髭が魅力的!? もうちょっと背景とか書きこんでくれると絵がカッコよくなるかな？


福岡県／てつジン

GO.さんの弟さんとか。なるほど芸風(？)が似てますな。ともあれこれからも投稿ヨロシク〜!!



兵庫県／メガイア牙子

エボリューションギャルズ。こうしてみるとバラエティ豊かな登場人物なんだな。

グルグル コミック

夢で会えたら…

★セガの出血大サービスソフトの「ファイターズメガミックス」の続編が欲しいです。今度はセガ、カプコン、SNK共同でタイトルは「ファイターズギガミックス」。隠しキャラは高津さんで。セガゾンビ対カプコンゾンビの対戦が楽しみです。（滋賀県／武友師仁）

★もう「バーチャストライカー2 VERSION'99」を移植するしかないでしょう。「98」より洗練されているし、キャラもワールドカップに出た人にモデリングが変わってるし（わかりやすいのがフランスのゴールキーパー、バルデス。あのスキンヘッド。個人的にはアズーリにロベルト・バッジョがいたらと思うけど）。インカムでもほとんどトップにいるのになぜ移植しないのか不思議で仕方ない。おまけ要素ならPK合戦だけできるモードでもいいし、筋肉番付のキックターゲットものでもいいし、もう出してくれっ！（島根県／マイエンド）

★「FF」シリーズがDCでやりてーっスー。おそらく今、セガがスクウェアを説得してると思うので（多分）いずれ実現すると信じているのですが、早ければ早いほど良いので、どうか「I～III」という風に三部作ずつ出すとか（ダメ?）私としてはオリジナルイベント追加とかオマケも欲しいなあ（こらこら）。「聖剣」もいいし、もうスクウェアが参入したら天下無敵ッスよ～！（福岡県／GO.）

大阪府／スケルツォ



東京都／紫月花弥



また何だかブラックな問題作。ゲームがゲームなだけに怖いです。

神奈川県／ユニユニモレ



毒キノコを握りしめご満悦のドッグス。可愛い路線は無理があるぞ。

岐阜県／神風光



ドキッと戦慄が走る瞬間。本当に「さよなら」って出るんだよね。

富山県／上元メッツォ



生き物なら何でもキャプチャー！ ソニックがこんなエロ男だったとは!?

未確認情報局

今週もすべてガセネタです。★「総天然色立体冒険活劇パワーストーン」に隠しキャラとして力石徹が出るらしい。（静岡県／瀬里歌）←直訳ですね。★「エアロダンシング」の続編は、ソウルフルに踊る「アフロダンシング」（青森県／床屋郎伊組）★「サイキックフォース2012」には音を操るサイキッカー、剛田たけしが登場するらしい。★コギャルに釣られるゲーム「チョベリバス」発売決定!!（大阪府／GUY神）

土星人の森

なんかまた妥当な広さをあてがわれてる……。まあよい。

私のサターンはV子ちゃんです。そんな私ですがお仲間に入ってもよろしいでしょうか。

（東京都／花藤チャクラ）

モチ・LONGオッケーでR。V子ちゃんも名機でRぞ。

ゲーム屋さんのサターンソフトのスペースが妙に減量真っ最中であります。あと英語を入れてしゃべるのは（～でRとか）あんまり好きじゃないです。総統……。

（岐阜県／神風光）

WショックでR！ 婦女子の支持を得られぬでは総統の沽券に関わる……。というわけで若い婦女子にウケるような、我が輩の新しい語尾を募集する。採用者は昇進（←無価値）。

ゲームギアをテレビがわりにしてるクラブ発足。

（滋賀県／シーマン2号）

我が輩も部員にしておくれ。それではジークサタ～ン……。

群馬県／ゆきべえ



夢、破れ……土星では会えないのだろうか？（涙）。

愛知県／ユウ



最近妙に盛り上がりつつある「クロス探偵」でR。

ジークサターン！



コスモ総統

あて先&投稿のきまり

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください（文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンなどを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所（県名から省略せずに書いてください）／氏名／年齢／（ある人は）PN／電話番号／希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合もありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページ宛てのハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。

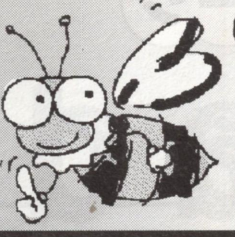
今週はオレが選ぶニャ。大阪府の鰆のるんには俺様からの合格祝いでソフトを送るニャ！ ニャんだか大人気の富山県の上本メツヲと、初投稿の福岡県のてつジンには500円の図書券を送るニャ。



茨城県の永沼ブーにはオリジナルグッズを。それから滋賀県のシェン&ムーにドリムがチョコ送るらしいニャ。もらっとけ。じゃニ!!

東京都／みなみ渚





Multi・Media **Bee1** 年中無休

Bee1通信販売課

営業時間AM11:00〜PM8:00
FAXは24時間受付OK

お電話でのご注文はこちら！
TEL:03-5403-0419(代)
FAX:03-5425-6328
送料 ¥780 着払い・手数料込み
5月1日より送料を変更させて頂きます。あらかじめ御了承下さい。

TVゲーム商品各種取り扱っています。お気軽にお問い合せ下さい。

強力タイトル勢揃い！
充実のラインナップ
Dreamcast



ぷよぷよ〜ん
好評発売中
¥5,800
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1999Programvd by COMPILE



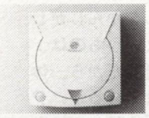
マーヴルVS カプコン
クラッシュオブスーパーヒーローズ
3/25発売予定
¥5,800



北へ。
White Illumination
3/18発売予定
¥5,800
©SEGA ENTERPRISES,LTD ©HUDSON F SOFT ©RED/広井王子



Get Bass
釣りコントローラー同梱
4/1発売予定
¥9,800
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1997,1999



ドリームキャスト ¥29,800

周辺機器
ビジュアルメモリ
アーケードスティック
専用コントローラー
S端子ケーブル
レーシングコントローラー
ぷるぷるパック
VGAボックス
ガメラドリームバトル



サガフロンティア2
1999年4月1日発売予定

プレイステーション

好評発売中	SILENT HILL	3/18発売予定	ウンジャマ・ラミー
3/11発売予定	ファイナルファンタジーコレクション	3/25発売予定	To Heart
3/11発売予定	火魅子伝〜恋解〜	3/25発売予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
3/11発売予定	CORIN MCRAE THE RALLY	3/25発売予定	サウンドノベル・エヴォリューション1 弟切草 蘇生篇
3/18発売予定	電車でＧＯ！2	4/1 発売予定	初回限定版 輝く季節へ
3/18発売予定	DANCING BLADE かってに桃天使！Ⅱ	4/1 発売予定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩
3/18発売予定	ギャロップレーサー3	4/22発売予定	東京魔人学園 朧綺譚

新作ゲームスケジュール

ドリームキャスト
- 発売中 神機世界エボリューション
- 発売中 セガラリー2
- 発売中 パワーストーン
- 発売中 サイキックフォース2012
- 発売中 エアロダンシング
- 3/11 MONACO GRAND PRIX
- 3/11 リアルサウンド〜風のリグレット〜
- 3/25 ブルー スティンガー
- 3/25 三国志Ⅵ
- 3/25 スーパースピード・レーシング

セガサターン
- 発売中 ブラックマトリクス 再販版
- 発売中 Piaキャロットへようこそ!2
- 発売中 瑠璃色の雪
- 発売中 美少女花札紀行みちのく秘湯恋物語
- 発売中 ガールドールトーイ
- 発売中 サクラ大戦 帝劇グラフ
- 発売中 ルームメイトW

プレイステーション
- 発売中 トゥルーラブストーリー2
- 発売中 快刀乱麻 雅 初回限定版
- 発売中 久遠の絆
- 発売中 リフレインラブ2
- 発売中 サイバー大戦略〜出撃!はるか隊〜
- 発売中 ポケットムームー
- 発売中 ファイナルファンタジーⅧ
- 発売中 〜幕末浪漫〜月華の剣士
- 発売中 FAVORRITE DEAR
- 発売中 ワールド・ネバーランド2
- 発売中 モンスターファーム
- 発売中 sonata
- 3/11 NOeL3
- 3/11 ATHENA
- 3/25 子育てクイズもっとマイエンジェル
- 4/1 愛蔵版 封神演義
- 4/8 デビルサマナーソウルハッカーズ

NINTENDO64
- 発売中 任天堂オールスター大乱闘スマッシュブラザーズ
- 発売中 牧場物語2
- 3/25 実況パワフルプロ野球6

ゲームボーイ
- 発売中 ときめきメモリアル カルチャー編
- 発売中 ときめきメモリアル スポーツ編
- 発売中 ウィザードリィ外伝Ⅰ復刻版
- 3/1 ビートマニアGB
- 3/19 女神転生外伝ラストバイブル

ワンダースワン
- 発売中 電車でGO!
- 発売中 チョコボの不思議なダンジョン
- 発売中 GUNPEY
- 3/4 ぷよぷよ通
- 3/25 SDガンダムエモーショナルジャム
- 4/下 スーパーロボット大戦C

只今、FOGの商品をお買い上げの方にポストカードをプレゼント！



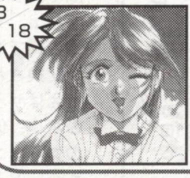
SSポスターゲットキャンペーン
現在、当店にてサターンソフトをお買い上げのお客様にもれなく各種販促ポスターをプレゼント！
※ポスターの内容については、お電話にてお問合せ下さい。



発売中
闘龍伝説エランドール
クリアファイル付
セガサターン
¥5,220



3 18
KISSより・・・
初回限定版
セガサターン
¥7,020



3 18
スーチーパイ
シークレットアルバム
セガサターン
¥4,320



4 8
フレンズ
青春の輝き
セガサターン
¥6,480

各種ハード

ゲームボーイカラー各色	¥ 8,900
ワンダースワン各色	¥ 4,800
ネオジオポケットカラー各色	¥ 8,900
NINTENDO 64	¥13,800
セガサターン	¥16,800

その他お気軽にお問い合せ下さい

通販ご利用に関しての注意
- 本州・四国の方は翌日、北海道・九州・離島の方は翌々日の到着になります。
- 北海道・九州・離島は送料に100円が加算されます。
- 商品到着後のキャンセルはお断りいたします。
- 予約のキャンセルは発売日の一週間前までとなっております。
- 未成年の方は保護者の承諾が必要になります。

※表記価格に消費税5%が加算されます。御了承下さい。

〒105-0022 東京都港区海岸1-9-18 国際浜松町ビル2F Bee1通販課



週替わり読み物企画ページ

VoL. 16 習慣Bad

略して もゲモめ 第17回

きもちわるいゲームおたくが、モテまくるようになるために

何かを「体験したことがある」人ほど、他人の体験にも敬意を表する

内輪でのみデータを流通させ、消費することの楽しさ

おたくたちは、なぜデータを愛しちゃうのか。データ化された事象というものは、なぜ、気の弱い男たち、他者という存在を恐れる人々に優しいのか。

前回述べた「データには不確定要素が少ない」って理由の他に、もうひとつ「データは交換可能だから、おたく仲間同士の精神世界において、共有しやすい」ってのがあろう。逆に言えば、おたくという人種は、同じデータを共有してる、もしくは共有することができそうな者だけを仲間とみなす。

こんな話がある。アメリカという国はパーティ・ジョークがたいへんさかんな国で、ジョーク史に残るような名作ジョークがたくさん生まれ、世界ジョーク・チャンピオンを争うようなジョーク巧者も、いっぱいいる。彼らは、もちろん古今のあらゆるジョークをそらんじることができる。また、名作ジョーク集みたいな、すべての名ジョークが記載されてるぶ厚い書物も出版されてて、ハイレベルのジョーク名人になると「何ページの何行目にどのジョークが載ってる」なんてことまで完璧に暗記してて。

だから、そんな人々が集う全米ジョーク・シンポジウムのレセプション会場で交わされるジョークの応酬は、まぎれこんじゃった場違いなシロウト衆には、なんのことやらサッパリわかりません。たとえば、ある人が突然「625ページの6行目！」とか叫ぶと、会場に満座の何百人ものジョーク名人が、いっせいに大爆笑。他の誰かが、わざと小さい声で「173ページの12行目……」とかボソリとつぶやくと、それが聞こえた周囲の人々に、くすくす笑いがさざ波のように広がっていく……、といったありさま。なかなかキモチワルいですな。

という、この話自体がジョークおたくを皮肉ったアメリカン・ジョークであるわけだが、さて、日本のおたくであるあなたやオレは、はたして、この話を笑える（もしくは、キモチワルがれる）であろうか？　ＳＦ大会とか、ゲーム好きやパソ通好きの人々のオフ会とかって、とっくに、本当にこういうかんじになってません？

そういうのが「おたくの良くないとこ」なんだからモテたかったら改めろ、なんて説教は簡単だが、しかし改まるわけはないであろう。そういう「ノリのわかってる内輪でのみ流通し、内輪でのみ消費されてくデータの楽しさ」がなくなっちゃったら、おたくの幸せのほとんどが失われてしまう。

データの交換だけではコミュニケーションは不可能

ただ、「モテるモテない」にすごく重要に関わる「他人とのコミュニケーションのスキル」って点に話を絞ると（ここでいう「他者」ってのが、かりに「仲間」つまり「同じデータについてノリを共有できる内輪」だったとしても）いささか問題あり、と言わざるをえない。

さっきの話で、ジョークおたくの間で交わされてるのってデータだけでしょ。アニメおたくやゲームおたくの間でも、どうしてもデータだけが交換されがちでしょ。これが、たとえばサッカー好きやＳＭ好き（このネタ、何週ひっぱるの？）の間でのコミュニケーションであったとしたら、どうか？

サッカーおたく間のコミュニケーションであれば、さしずめ、2002年W杯の日本の監督は誰か？とか、中田のワザのキレがどうのとか（筆者がサッカーに興味ないもんで露骨にツマラぬ例でスマヌな）そういう話でもりあがる、これも、ようするにデータの交換である。ＳＭおたく同士のコミュニケーションであれば、さしずめ、某女優は肛門にウズラのゆで卵を20個ぶちこまれたとか、豊田薫というＡＶ監督はその女優が肛門からひとつずつ産み落とした卵に、ひとつずつ全部名前をつけたとか、某男優はその卵20個全部を一気に食べて胸やけがしたとか、そういう話でもりあがるわけだが、これもデータの交換。

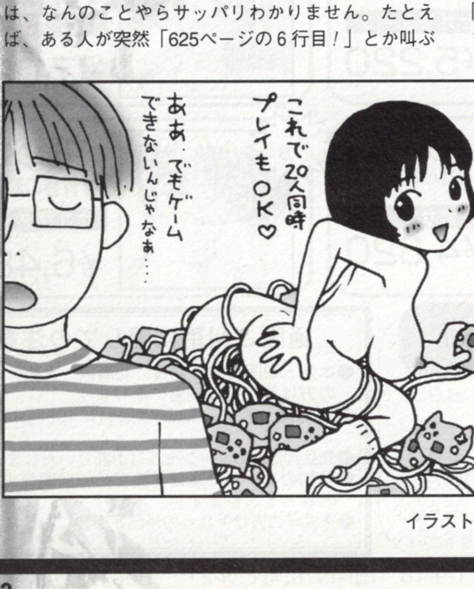
しかし、これが自分でサッカー競技をする、あるいはＳＭプレイをする実践者同士のコミュニケーションであったとしたら、どうか？　話はデータの交換だけで笑いあうだけでは、すまないだろう。

実際に球を蹴ったとか、実際に肛門に卵を入れたとか入れられたとか、そのとき、どんなかんじがしたのかとか……、すなわち「体験」というものは、データとちがって、交換や共有が不可能だから。体験記として、体験談としてデータ化はできるが、データ化されてしまったものは、もう「体験」ではない。

だからこそ体験は尊重されなければならない。何かを「体験したことがある」人ほど、他人の体験にも敬意を表する、はずだ。

体験というものは、ひとつひとつの体験が、ちがうものなのだ。って、そのくらいのことは、みなさん、もちろん、わかってますよね。データだけを頼りに、たとえばビデオで「女の尻穴に卵を入れてるとこ」を見て感心し、現実の彼女の尻穴にむりやり卵を入れようとして怪我させてフラれるバカとか、恋愛シミュレーション・ゲームやメールチャムやコスプレ・イメクラでの体験をそのまま現実にあてはめて考えちゃうバカのことは、みなさんも「バッカでー」と思いますよね。

でも、じゃあ、どうしたらいいのだ？　データの助けなしに現実の他人、現実の異性との関係を「体験する」なんて……、おそろしいことだ！　嫌われちゃうかもしれないじゃないか!!　で以下次回。



イラスト／町野変丸

二村ヒトシ
1964年生まれ。AV男優で監督。著書に『すべてはモテるためである』（KKロングセラーズ）。読者のみなさんのこのコラムに対する感想、意見をお待ちしております。郵送なら編集部気付、Eメールなら筆者のアドレスYRI03072@niftyserve.or.jpまで。

Ending!

今週のニュース



森本晃司のアンビエントイベント

森本氏の映像をベースに北欧のDEMOユニット"INF"が映像を提供し、アイキドー、クワイエットモードといった若手のライヴPAに加え、森本氏自らもDJを行う。アンビエントという側からオタクカルチャーを捉え直すという意味合いを持った実験的なイベントだ。ファン必見。4/3、吉祥寺スターパインズカフェにて。2500円/2drink。詳細はhttp://www.beyond-c.cojp/DES

次号のインタビューは『こどものおもちゃ』の大地丙太郎監督登場、期待して待て。

ガラクタ頂上作戦 第21回

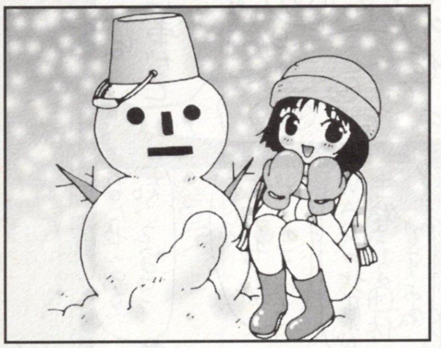
ディープ・オタクカルチャーの世界

『女だらけの水泳大会』を録画しなくなるということ

せいぜい日曜の朝に早起きしてアニメを見るくらいのものだ

この前、雪が積もったのでちょっとびっくりした。食事でもしようかと思って外に出たら雪だ。一気に気が滅入る。寒いし、道路が滑りやすくなっている。

でも家の冷蔵庫は空っぽなので、冷蔵庫みたいな外気に触れながら食糧調達に行くのである。



イラスト／町野変丸

幸い、転ぶことも、凍死することも、雪崩に巻き込まれることもなく買い物は終了した。

で、家でコンビニで買った弁当などを食べながら考えたのであるが、私はいつから雪が嬉しくなくなったのだろう。子供の頃は雪が積もると大喜びだった。生まれ育ったのが千葉だったこともあり、雪は結構珍しかった。降っても積もらないようなものばかりだったので、庭が一面、真っ白になっているとワクワクしたものだ。

大人になるということはこういうことかもしれない。雪が嬉しくなくなったら大人。成人の儀式は済ませてあるということだ。もし貴方が会社員で、自分の会社の社長が雪が降った時に大騒ぎして雪だるまとかを作り出したり、雪玉を冷蔵庫に入れたりするような人だったら、そんな会社は辞めたほうがいい。そんな子供みたいな人に会社経営はできない。

よく「自分は少年の心を持っていたい」とか言っている人がいるが、そういう人はちゃんと雪合戦とか一生懸命やってほしい。少年の心を持っているんだから。

私も回りから「幼稚だ」と言われるが、雪合戦はやらない。ただ、怪獣のオモチャを集めたり、日曜の朝に早起きしてアニメを見るくらいだ。雪よりかはよっぽどマシなはずだ。きっと。

この前、夜中に友人たちと酒を飲んだ勢いで深夜の公園で缶けりやかくれんぼをやった。暗闇で大人が走り回っていた。そんなのも雪合戦よりかは大人だと思う。違うか？そういえば、もうひとつ大人になったと自覚したときがあった。

テレビの『女だらけの水泳大会』などをビデオ録画しなくなったのだ。中学生くらいの時はこんなの嬉しくって仕方がなかったのだが、最近はどうでもよくなった。別に性欲は今でもちゃんとあって、バイアグラいらずの毎日であるが。

深夜番組なども一生懸命に見なくなってしまった。つい何年か前はパンツがちょこっと見えただけで凄く嬉しかったのだが、どうしたものだろう。

私は大人になってしまったのだ。別に悲しくはない。子供の頃もイヤなことはあったし、大人になってもそれはある。楽しくないのはいつも一緒だ。

しかし、パンチラで大騒ぎとか、もう一回はやってみてもいいかもしれない。雪合戦は寒いからやらない。絶対に。

鶴岡法斎
1973年生まれ。編著に『新世紀の迷路』『螺旋の薔薇』(アスペクト)。次著をイーハトーブ出版で準備中。ホームページ http://www.digipad.com/digi/tsuruoka/

外神田ゲームあんそろじぃ 第7回

ゲームショップ、裏側の裏側

お客のために身体を使う店員から買え

しゃべりで対応しようとする店員は×

オイラの前職が秋葉原量販店の元幹部だと聞くと、こんな質問をしてくる人がいる。

「あのぉ、これからドリキャスを買いにいこうと思ってるんですけど、秋葉原っていろんな店員さんが働いているじゃないですか。どんな店員さんから買ったら間違いないんですか？」



イラスト／花くまゆうさく

そうだね、見るからにコワそうな店員だって秋葉原にはいるなあ。ゲームショップの場合、店員の平均年齢が低いのだが、やっぱ、若すぎる店員はパスしたほうがいいのだろうか？

「外見よりも、接客態度をよーく観察することが大事ですよ。ゴリラみたいな顔やボーヤみたいな顔の店員だって、ちゃんとした人はいますから」

取りあえず、このようにレクチャー（笑）している。では、接客態度のどこを観察すればいいのか。

まずは自分の相手をしてくれている店員の「誠意」をハカることだ。なーんだ、そんなことかと甘く考えてはならない。秋葉原では相手の「誠意」より「しゃべり」で商品を買ってしまう人が実に多い。「しゃべり」で売るのが得意な店員は、接客態度がスマートだが、お客を見送ったあとで、こんなことを言っていることもある。

「もうちょっと値切れば、ちっとはまけてやったのに、がはは」

こんな店員から商品を購入した場合、商品に不具合が発生しても、「しゃべり」で対処しようとする。

「なるほど、そのような症状が出るわけですね。○○の場合はいかがでしょうか、××を動かしても駄目ですか、ああ、それはまだやっていない、ならば、もう少しためしてみてください」

一見すると、親切な電話対応をしているように聞こえるが、実際は、問題を先送りすることばかり考えている。こんな店員かどうか判断する材料として、商談に入ったら、まずはなにかを依頼することをおすすめする。

「この商品のカタログはありませんか？」

こんなことでもいい。誠意ある店員は、こうした場合、お客への気づかいを忘れない。まずはキメ言葉を使うはずだ。

「少々、お待ちください」

こう話したあとの行動は機敏だ。自身でそのアリカがわかっていれば、即座に身体を動かす。それがない場合は、はっきりと謝罪する。

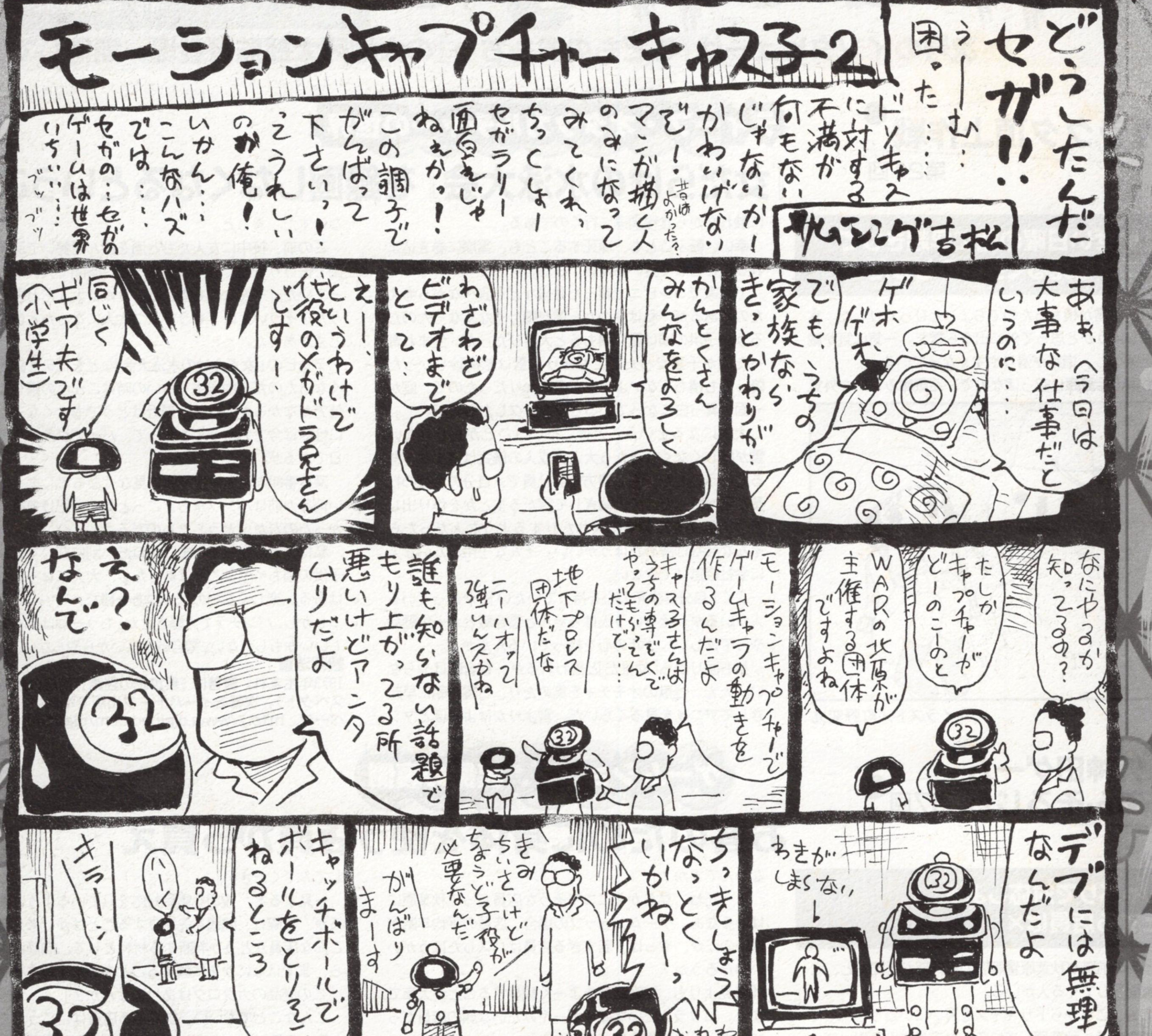
「申し訳ございません。そちらのカタログはただいま取り寄せ中でございます」

店員が、カカトをひきずってズリズリ歩きをするような態度をしたら、まず、購入を遠慮したほうがいい。いくら言葉が巧みでも、こんな些細なことから自分が出るものだねえ。

島川言成
秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌への数多くの連載、玩具研究、放送台本原稿の執筆など、多方面にて活躍中。著書に『秋葉原コネクション95/98』(アスペクト)、『秋葉原バックギャモン』(日刊工業新聞)など。

第16回
サムシング吉松劇場

大人げのかけらもないメガドラ兄さんに応援のお便りを。



サムシング吉松（さむしんぐ よしまつ）
1965年生まれ。アニメーションクリエイター。最近の楽しみは日曜の朝に『燃えろ!!ロボコン』を見ること。毎週ロビーナちゃんチェックに余念がない。

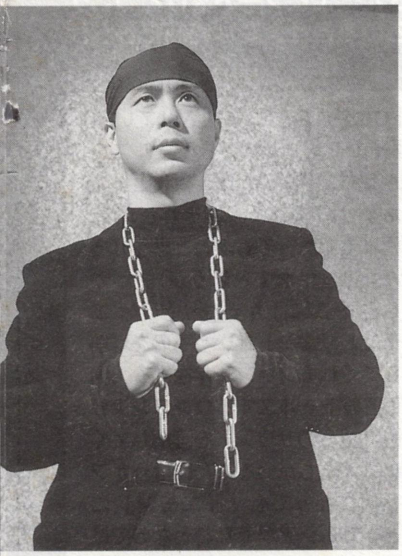
葉山宏治の ゲーム業界特設リング

ROUND9



葉山宏治
6年前のゲームCD『超兄貴』のヒットで世に名が出たミュージシャン。以来9枚の自身のアルバムをリリースした。デジタルなサンプリングサウンドとワイルドなヴォーカルで激烈なライブを数々展開し、メーカー間の枠を超えたデュエット曲を発表したりと、ゲームミュージック界の、実践派ミュージシャンである。現在、複数ビッグタイトルの音楽を制作中。

自分独自の時間軸



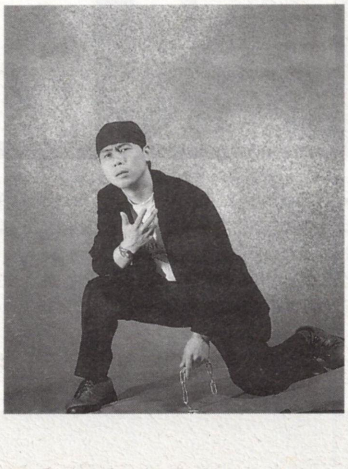
先日、東京都内の某スタジオにて、葉山宏治&ブラザーズの久々のレコーディングをした。このメンバーが仕事で一堂に会するのはまさに、2年ぶりだ。最近の俺といえば、レコーディングはもっぱら自宅スタジオにて録音するようになっていた。なぜかというと、外部のスタジオで納得のいく録音をするには、あまりにも時間的に限られ、苦しい状態のなかで作業を余儀なくされることが多かったからだ。

でも、今回のレコーディングは最高だった。4月23日に発売される『'99超兄貴伝説〜ベスト&スーパーリミックス〜』の曲が仕上がるにつれ、手応えというものがヒシヒシと伝わってくる。ゲームの方の依頼も着実にラインナップが増えてきた。現在、不況でどこのメーカーも、音楽制作会社も火の車! みたいな御時勢にもかかわらず、俺に音楽を依頼してくれるメーカーがあることに感謝したい。

だが、今のゲーム業界はゲームミュージックにとっては良からぬ状態で、ゲームミュージックの待遇があまりに悪い。よっぽどのヒットゲームが出ても、なかなかサントラCDなどにメーカーもお金を使わない。そりゃあ、メーカーもこの不況時だから、コストの掛かるライブなどは企画する状態じゃないらしい。前、イベントに出た時に、カラオケをバックに歌ってくれというメーカーがあって、やむなく歌ったことがあるが、ああいうのはいかんよな、やっぱ。キチンとやらないと俺は、全然格好よくない。こういう現状を憂いてるゲームミュージシャンは多い。2年前まで俺が所属していた事務所の“ドン、マッコウ”というミュージシャンは、この状況下でも積極的にライブを開催して、しぶとく頑張っていると聞く。これは凄いことだ。続けることの意味、持続は力なりで、実践していることはすばらしい。他に定期的にライブを開催しているゲームミュージックの人はいないからなあ。かって多くのゲームミュージシャンがテレビで紹介され、ダフ屋が出る程、隆盛を極めた“ゲームミュージックフェスティバル”などの純粋なゲームミュージックイベントをぜひ再興させたいと俺は思っている。この不況時に、いつどこでとは断言できないし、俺個人で騒いでも他のミュージシャンの事情もある。そして俺も今複数のゲームタイトルが同時進行中なので、いきなり!、というわけにもいかない。しかし、ゲームミュージック沈滞ムードの打破のためにもこういうことはぜひやりたいと思うのだ……。

それにしても、音楽家というのも因果な職業だ。たとえて言えばセミのようだ。アルバムが発売される時期は、その期間だけものすごい勢いで紹介されミーンミーンと鳴く。しかしアルバム発表あたりのにぎやかな期間はいいとこ3カ月程度だ。

だがその他の期間、いわいる音楽を作曲している期間は表だって外に顔を出すことは少ない。いわゆる土の中での7年だ。ほんとセミみたいで、7年は大袈裟にしても、アルバム制作期間ときたら、ほんとに長い、ファンの方にしてみれば、その間、その作家は何にもしてないように錯覚されがちだ。俺はまだいい。1年おきぐらいにCDを出せるのだから……。



しかしゲーム業界の仕事の進み方の遅さは凄い。2〜3年平気で開発してる。中学、高校に入学した少年が、卒業する頃に「やっと出来ました!」じゃあ、青春終わってるよ。少年期の3年は長いからな。それに3年と言ったらアイドル歌手が大ブレイクして、100万枚のヒットを飛ばした後に忘れ去られるに十分な月日だぞ。本人は一生懸命作っていてもそんな長い間寝かせといたら、ネタが古くなってしまって、企画が突然中止になったりするものなあ。ほんと、ゲームの開発期間とか、もっと短くならないものかと、つくづく思うよ。

そう考えると俺らミュージシャンとゲームの開発者との生き方の違いを感じる。俺は普段、ほとんど音楽を聴くことはない。決して不勉強なわけではなくて、作るほうに神経の全てを集中しているので、もう聴く側の人間に戻れないのだ。

だから、俺本人の曲はデジタルロックで激しくてバッツンバッツンだけど、聴く場合は全く別のジャンルのもので、静かで、心洗われるような心地よくて眠ってしまいそうなものをたま〜に聴くだけだ。普段はなるべく音楽に接しないようにしている。これって確か、プロスポーツ選手でも同じことを聞く。プレイのことは競技場の中で考え、そうでない時は全く考えないと。プロ野球選手にも、オフにはバットもボールも握らないという人がいた。いろいろな調整方法があるにしても、ゲーム業界の作り手が、家に帰ってもゲームで遊ぶ余力が残っているようでは、ホント、いかがなものかなあ、と思うのだが……。だから、我々ゲーム業界で生計を立ててる者にとって、ユーザーの方々の青春が終わらないうちに、一刻も早くゲームを完成できるシステムになるよう、願うのである。

そういうわけで、これから俺は独自の時間軸を持つことにする。世間、社会、業界に左右されない独自の時間感覚だ。だから自分で毎日、あちこち奔走してる。何か心が躍動するような大冒険(大バクチ)を探している毎日だ。『あんなことも! こんなことも!』と夜、フトンの中で考えていて興奮して眠れない。確かに、今担当しているゲームタイトルが発表されれば相当な話題になるだろうが、いやいやまだまだだ。俺は一人だ。企業の後押しなど何一つない。だが一人でも絶対デッカイ事をやってやる!! いつもそんなことを考えている。そんなわけで睡眠不足だ。人生に冒険を感じる。勝っても負けても悔いはなし!!



アルバム『'99超兄貴伝説〜ベスト&スーパーリミックス〜』1999. 4. 23. NECインターチャネルより発売決定!!!



ホームページもよろしく。
葉山宏治ホームページ　http://y7.net/u/aniki01.html
最新アルバム　“帝国”キングレコードより発売中。
旧譜アルバム　“超兄貴”“超葉山”“姐”“GAME MUSIC IS DEAD”の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中です。

ハガキのあて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)　ドリームキャストマガジン編集部内
「葉山宏治のゲーム業界特設リング」係



黒川文雄のBLACK or…

今週のお題 イエローモンキー

かつてセガに在籍し、セガの内外を知り尽くしている黒川氏。現在はみんなの身近にあるコンビニで展開しているデジキューブで日々活躍中。今回は、そんな話の中から出てきた、エピソードをひとつ。ゲーム業界は今月にある東京ゲームショウに向けていろいろ各社大変な時期だろうけど、たまにはこんな話も悪くないんじゃない？

「ザ・イエローモンキー」というバンドを知っているかな。ちなみに、今回の前振りはゲームのネタとは全然関係ないので悪しからず。「ザ・イエローモンキー」（略してイエモン）には、ちょっとした思い出がある。ちょうど'98年の春に、デジキューブが音楽ＣＤ販売を始めた頃のことだ。具体的には「スカイパーフェクTV！」のデジキューブチャンネルの中で、音楽番組を立ち上げる準備をしていた。当然ながら、ソフトのプロモーション用として衛星回線を借り上げているわけで、利用しない手はない。しかし、ゲームソフトの流通としては少しは力を貯えつつあったデジキューブであったが、音楽CDの販売を立ち上げるには数々の難問にブチあたっては、くじけたり、立ち上がったりしていた。ちょうど音楽番組のコンセプトが決まって準備をしていた頃だ。たまたま、そのころ「イエモン」の「球根」という曲を耳にした。前から「イエモン」のことは知っていたが、シブいバンドという認識程度で、それ以上彼らのことを詳しく知ろうとは思わなかった。しかし、この「球根」という曲を耳にしたときはなんとも言えない高尚なメッセージ性を感じたのだ。うまくは言えないのだが、人間の持つ人生の無常観のようなものだ。生命の尊さやそれを支える人間としての感情を詩とメロディラインの中に感じたのだ。メロディラインは少々朴訥だが、重みのあるものだ。スローなロックバラードといったらいいのだろうか。とにかく衝撃的なものを感じたのだ。これぞロックという迫力が、そこにはあった。金メッキではなく、金無垢のロックの迫力だ。そう思った途端にこの「球根」という曲をどんな形でもいいから、自分たちの番組のなかでオンエアしたいと思った。当然ながら「イエモン」のようなロックバンドのセールスは、コンビニでは望めそうもなかった。けれどもそんなことはヌキにしても、この曲のカッコよさを自分たちの番組に持ってきたかったのだ。交渉の甲斐があって、「球根」のプロモーションビデオ素材を借りることができた。今でも最初に作った音楽番組の予告編はカッコ良かったと思っている。「イエモン」以外に使用させてもらったプロモーションビデオはいわゆる売れ線のミュージシャンのものだった。ただし、いまだに「イエモン」はデジキューブでは扱っていない（販売していない）。ちょっと残念だ。少し前にリリースされた「MY WINDING ROAD（マイ・ワインディング・ロード）」という曲もとってもイカスぞ。「イエモン」のサウンドは打ち込み（コンピュータプログラミングによるサウンド）を限りなく排除した４人組のロックバンドだ。そのサウンドは一歩間違うと、時代遅れという印象をぬぐえない。しかし、実際にプロモーションビデオを見ると、そのカッコよさに打ちのめされる。そこにはロックバンドとしての意地、こだわりがはっきりと読み取れる。それは「イエモン」のビデオクリップ集「CLIPS 2」に集約されている。「イエモン」が何万枚セールスできるバンドなのかは、僕にとってあまり興味がない。それが10万枚単位であってもよいと思う（そんなはずはないと思うが）。しかし、そこにはきっちりと「イエモン」サウンドというものを理解してくれるファンが存在する。何百万枚セールスするウンヌンよりも、彼らのサウンドを理解してくれる人たちがいることのほうがファンにとっても「イエモン」にとってもシアワセなことなのではないだろうか。それはゲームでも同じ、100万本のソフトに右へならえをするのではなく、自分にとっての１本を探す旅に出てみよう。



ザ・イエローモンキー「SO YOUNG」が3月3日に発売された。そちらもイカスぞ。ビデオクリップ集「CLIPS 2」も内容はサイコーにクールだ！

【黒川文雄プロフィールと近況】

――【黒川文雄・プロフィール】

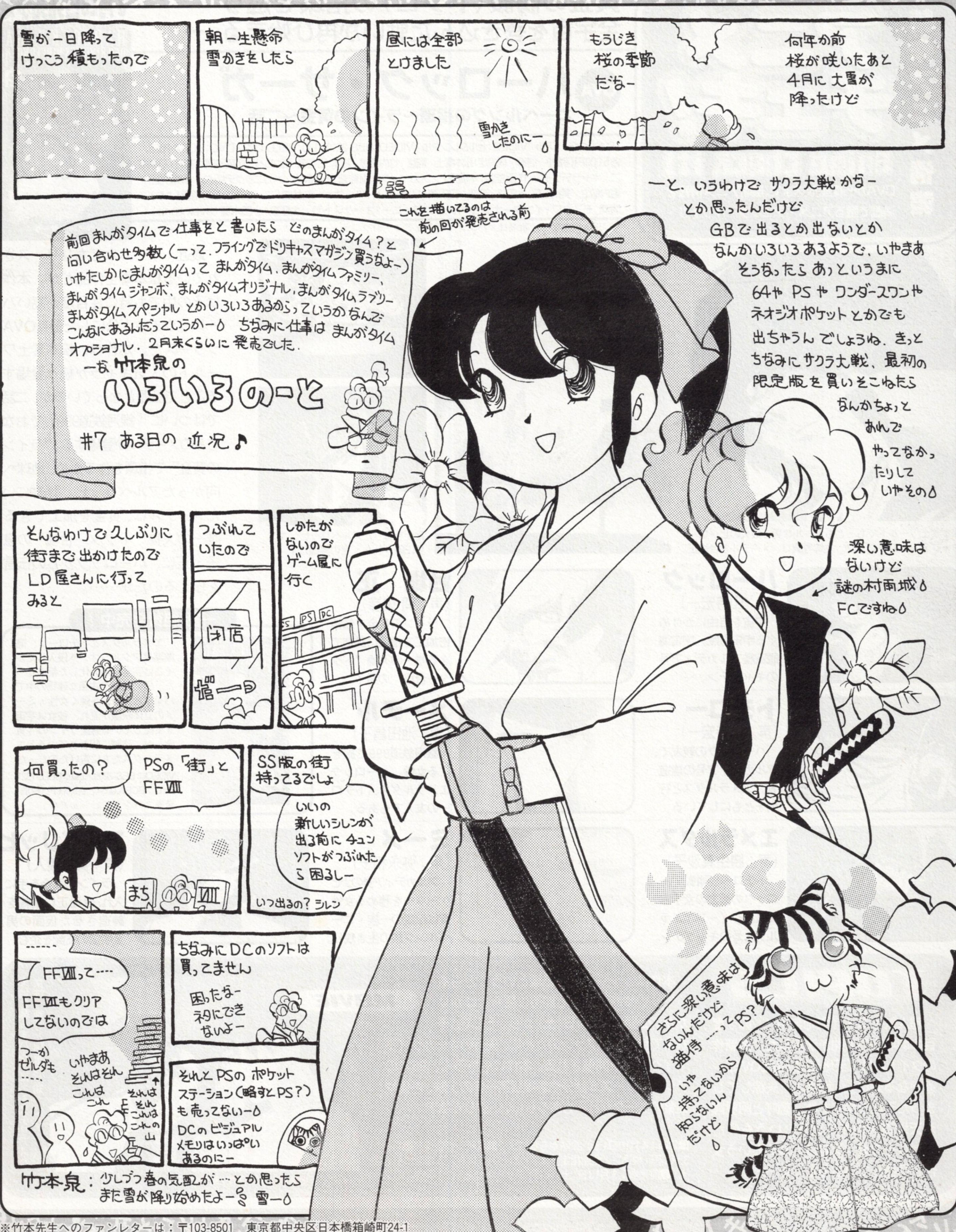
1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」にて宣伝業務を担当。

――【黒川文雄・近況？】

イエモンもいいけど「だんご三兄弟」もいいぞ……。「だんご三兄弟」ってみんな知っているかな？　NHK「おかあさんといっしょ」で放映された曲だ。作詞は佐藤雅彦氏だ（ゲームファンにはおなじみかな……）。発売は3月3日。シングルCDが出る予定だ。コンビニでも売るから買ってね！

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時なんでも募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。宛先は〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱『ドリームキャストマガジン』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。

先生への質問も大募集!!　下の住所へ送ってね



※竹本先生へのファンレターは：〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)ドリームキャストマガジン編集部「竹本泉のいろいろですく」係まで送ってね。

新作アニメ情報

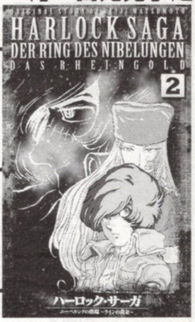
アニメチェキ!

Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

黄金の髑髏(ドクロ)の指環を巡り 全宇宙を巻き込んだ戦いが再び始まる……

3月25日発売予定



OVA ハーロック・サーガ

ニーベルングの指環〜ラインの黄金〜二話

バンダイビジュアル/VIDEO:セル&レンタル/VIDEO:BES-2210/LD:BELL-1322/DVD:BCBA-0055/各5,000円(税別)/原作・総設定:松本零士/監督:竹内啓雄/脚本:日吉恵/絵コンテ:奥脇雅晴/演出:日巻裕二/キャラデザイン・作画監督:本橋秀之/メカニック作画監督:石本英治/メカニックデザイン:板橋克已・堀内敏之/美術監督:本田修/音楽:和田薫(リヒャルト・ワーグナー作戯曲「ニーベルングの指環」より)/演奏:モスクワ・インターナショナル・シンフォニー・オーケストラ/主題歌:小田木望(avex tune)



松本零士ワールドでもっともクールな男で最大のヒーロー、キャプテン・ハーロック。右の写真は、メーテルと台場正。





台場正は未熟な技術と罵られ、指環を鋳造してしまう。





黄金を奪ったアルベリッヒ。マスクに隠された、その素顔は?

最近、ゲームなどもリリースされている松本零士作品だが、本作はその中でも特に注目度が高いハーロックを主人公にした最新OVAシリーズだ。本作は、松本零士ワールドの人気キャラが続々登場することで話題となっているが、二話ではついに『銀河鉄道999』でおなじみのメーテルが登場する。"ラインの黄金"で指環を作るため、地球へ向かったアルベリッヒ。地球にいたメーテルは、黄金を加工できる唯一の人物"ドクター台場"の息子・正に、ハーロックからの伝言を伝えるのだが……。



ハーロック

(声:山寺宏一)

宇宙を自由にかけめぐる宇宙海賊。宇宙海賊戦艦アルカディア号のキャプテン。



台場 正

(声:関 俊彦)

ラインの黄金を超精密加工で指環に鋳造できる唯一の人物"ドクター台場"の息子。



トチロー

(声:山寺宏一)

ハーロックの親友で、アルカディア号の建造者。エメラルダスと行動をともにしている。



メーテル

(声:池田昌子)

銀河鉄道999で旅をする女性。ハーロック、エメラルダス、トチローの友人でもある。

一話 絶賛発売中!



エメラルダスとトチローは、商業惑星アクルシオンへ侵入したが、そこは完全に無人化した都市だった。そこに建つ古風な建物の中で、パイプオルガンを弾く女性・ミーメの立体映像が流れ、彼女は宇宙を支配している惑星ラインの『黄金』が、盗賊に狙われているとエメラルダスたちに告げたのだった。

VIDEO:BES-2209/LD:BELL-1321
DVD:BCBA-0054/各5,000円(税別)
発売:バンダイビジュアル



エメラルダス

(声:勝生真沙子)

トチローと同様、ハーロックの親友の女宇宙海賊。クイーンエメラルダス号のキャプテン。



ミーメ

(声:弥永和子)

アルカディア号のナビゲーターを務める女性。実は伝説の一族・ニーベルング族の生き残り。



アルベリッヒ

(声:安原義人)

ラインの黄金を手に入れ、台場正に指輪を鋳造させた仮面の男。全宇宙の支配を企む。

TOPICS

超人気アニメ『天地無用!』の3度目の劇場版の公開が決定した。最新作のタイトルは『天地無用!in LOVE2〜遙かなる想い』。物語は、失踪してしまった天地を探すため、魎呼と阿重霞が天地捜索の旅に出るというものだ。しかしその頃、天地はハルナという女性と同棲しているのだった……。

本作は、シリーズ完結編ということもあって、いやがうえにも期待は膨らむばかりだが、公開は4月24日(土)から。そこで、それまで待てないファンのために、先行のオールナイト・イベントが開催される。本作はもちろん、'95年のテレビシリーズ5話分や劇場版第一作の上映、声優や監督のトークショーもあるらしい。詳しくは下!

■日時:4月10日(土) 22時から5時まで■場所:新宿東急■料金:3,500円(税込)/全席指定(フィルムしおり付き/入場時に引き換え)■前売券:3月13日(土)より「チケットぴあ」にて発売。

MOVIE



天地と暮らすハルナは、ミステリアスな女性。魎呼と阿重霞が知ったら……。

※「天地無用!」オールナイト・イベントの詳しい情報は、tel 03 (3589) 7506まで ※オールナイト・イベントにつき、18歳未満の方のご入場はできません。

衛星chチェキ!

TV トライガン STAGE-8



発売中（3月3日発売）

日本ビクター／VIDEO：セルオンリー
VIDEO：VVAS1068／LD：JVLA58028
各5,800円（税別）

原作：内藤泰弘／監督：西村聡／構成：黒田洋介／キャラデザイン：吉松孝博◎'98年4月1日から9月30日までテレビ東京で放送されたテレビアニメのビデオ化第8弾。砂漠惑星を舞台に、賞金首ヴァッシュの活躍を描いたSFガンアクション。8作目は、第15話と第16話の2話を収録。

Ⓒ 内藤泰弘／少年画報社・徳間書店・日本ビクター

TV 怪傑蒸気探偵団 CASE α



発売中（3月5日発売）

キングレコード
VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KIVA-419／1,500円（税別）

原作：麻宮騎亜／監督：村山靖／シリーズ構成：荒川稔久／キャラデザイン：高見明男／メカデザイン：橋本敬史◎'98年10月から放映中のテレビアニメのビデオ化に先がけて発売される先行編。蒸気機関の発達した街を舞台に、難事件に挑む少年探偵、鳴滝の活躍を描く。未公開映像も多数収録。

Ⓒ スタジオトロン／集英社・鳴滝探偵事務所・テレビ東京

TV ジェネレーター ガウル S-3



発売中（3月3日発売）

日本ビクター／セルオンリー
VIDEO：VVAS1077／LD：JVLA58037
各5,800円（税別）

原作：タツノコプロ企画室／監督：水島精二／キャラデザイン：オグロアキラ／メカデザイン：寺岡賢司◎タツノコプロが制作する完全オリジナル作品。謎の組織の野望を打ち砕くため、近未来からやってきた3人の少年の活躍を描いたSFアクションヒーローアニメ。第5話と第6話の2話収録。

Ⓒ タツノコプロ・日本ビクター

TV 夢のクレヨン王国 第11巻 7月の旅



発売中（3月5日発売）

キングレコード
VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KIVA-378／5,000円（税別）

原作：福永令三／シリーズ監督：佐藤順一／シリーズ構成：山田隆司◎'97年9月からテレビ朝日系で放映中のテレビアニメ。12の欠点を持つシルバー王女が旅をしながら立派な王女様になるまでを描いたファンタジー作品。第42話から第45話の4話を収録。原作は、福永令三「クレヨン王国」。

Ⓒ 福永令三・講談社・ABC・東映アニメーション

OVA 機動戦艦ナデシコ Vol. 4



発売中（3月1日発売）

キングレコード
DVD：セルオンリー／DVD：KIBA-11
4,980円（税別）

監督：佐藤竜雄／キャラ原案：麻宮騎亜／キャラデザイン：後藤圭二／メカデザイン：明貴美加・高倉武士◎'96年10月から'97年3月まで放送されたテレビアニメ。侵略者に立ち向かう戦艦ナデシコのクルーたちの活躍を描いたSF作品。第11話から第14話を収録。Vol. 5も同日発売予定。

Ⓒ ジーベック／ナデシコ製作委員会・テレビ東京

TV 少女革命ウテナ L'Apocalypse 3



発売中（3月1日発売）

キングレコード
DVD：セルオンリー／DVD：KIBA-17
5,980円（税別）

原作：さいとうちほ／監督：幾原邦彦／脚本：榎戸洋司・上村一宏／キャラデザイン：長谷川眞也◎'97年4月からテレビ放送されたテレビアニメのDVDシリーズ第3弾。謎の学園に転入した少女ウテナの冒険を描いたSFロマン。第11話から第15話までを収録。DVD特典としてカラオケ映像などを収録。

Ⓒ ビーパパス・さいとうちほ／小学館・少革委員会・テレビ東京

TV 爆走兄弟レッツ&ゴー!! MAX Vol. 9



3月25日発売予定

バンダイビジュアル
VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2194／6,000円（税別）

原作：こしたてつひろ／監督：加戸誉夫／シリーズ構成：星山博之／キャラデザイン：石原満◎'98年1月から12月までテレビ東京系で放送されたテレビアニメ。ミニ四駆好きの兄弟、烈矢と豪樹がGJCチャンピオンを目指すMAX編。9巻は第33話から第36話を収録。10巻も同日発売予定。各4話収録。

Ⓒ こしたてつひろ・小学館・テレビ東京

TV 南の虹のルーシー 第5巻



3月25日発売予定

バンダイビジュアル
VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2220／3,800円（税別）

原作：フィリス・ピディングトン／監督：斎藤博／脚本：宮崎晃／キャラデザイン：関修一◎'82年にフジテレビ系で放送された世界名作劇場8作目。オーストラリアへ移民したポップル一家の生活を描いた作品。5巻では、第21話から第25話を収録。6巻、7巻も同日発売予定。各5話収録。

Ⓒ NIPPON ANIMATION CO.,LTD.1982

LD-BOX 魔法のアイドル パステルユーミ フラワータウンボックス



3月25日発売予定

バンダイビジュアル
LD：セルオンリー／LD：BELL-1191
LD7枚組／42,000円（税別）

監督：鴨野彰／シリーズ構成：今井詔二／キャラデザイン：洞沢由美子・本山浩二／◎'86年に日本テレビ系で放送された魔法少女アニメ。スタジオぴえろ生誕15周年を記念して、ついにLD-BOX化。映像特典として、ユーミが大人になった生活を描く完全新作ミュージッククリップ付き。

Ⓒ スタジオぴえろ

18禁 ミッドナイトパンサー Vol.2 永遠のキスをあなたにあげる…



発売中（2月25日発売）

グリーンバニー
DVD：セルオンリー／DVD：GBBH-1018
4,700円（税別）

原作：朝霧夕／監督・脚本・絵コンテ：杜野幼青／キャラデザイン：りんしん◎美少女コミック界の奇才、朝霧夕の同名コミック（コミックノーラ刊）をアニメ化。ルウ、ケイ、ソニアの流れアイドルグループ「プシキャット」のメンバーは、夜は女暗殺者「ミッドナイトパンサー」に変身する！

Ⓒ 1998 朝霧夕／コミックノーラ／GREEN BUNNY

SKY Perfec TV! おすすめアニメ情報



Ⓒ 武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映アニメーション

●『北斗の拳』
●Ch.721：フジテレビ721
●3月5日(金)19：50～20：50…他

'84年にテレビ放送された『北斗の拳』（全109話）が、スカパーで放送される。物語は、核戦争後の地球を舞台に、北斗神拳の伝承者、ケンシロウの活躍を描いたSFアクション作品。過激なバイオレンス・シーンが話題となり、テレビ放送当時、一世を風靡したケンシロウの名セリフ「お前はもう、死んでいる……」が、スカパーで復活する！ You are shocked！

お問い合わせ先
スカイパーフェクTV・カスタマーセンター
☎0570-037-816（携帯・PHSは不可）
（受付時間／9:00～21:00）

DIRECTV おすすめアニメ情報

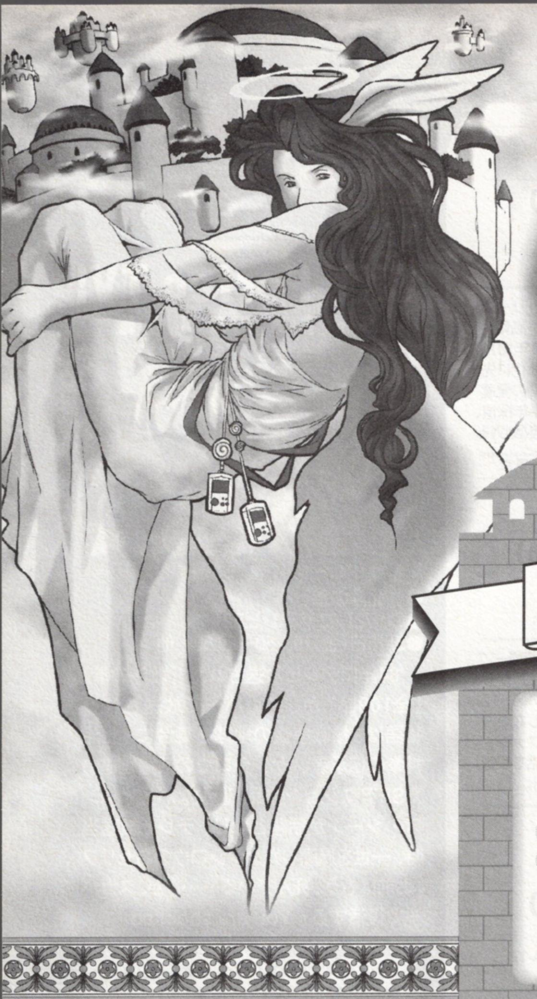


Ⓒ サンライズ・NAS・NTV

●『新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA』
●キッズステーション：276ch
●3月6日より22：00～24：00

'91年にテレビ放送されたテレビアニメの第3期OVAシリーズ『～SAGA』（'96年度作品／全8巻）が、ディレクTVで放送される。物語は、近未来を舞台にスピードに命を賭けた男たちの姿を描いたSFカーレース・アニメ。シュトロゼタのマシン「クロイツ・シュティール」の驚異的なスピードに、ハヤトは自分の「アスラーダ」に物足りなさを感じはじめる……。

お問い合わせ先
ディレクTV・カスタマーセンター
☎044-862-0011（受付時間／9:00～21:00）



ビジュアルメモリをアートする投稿連載ページ

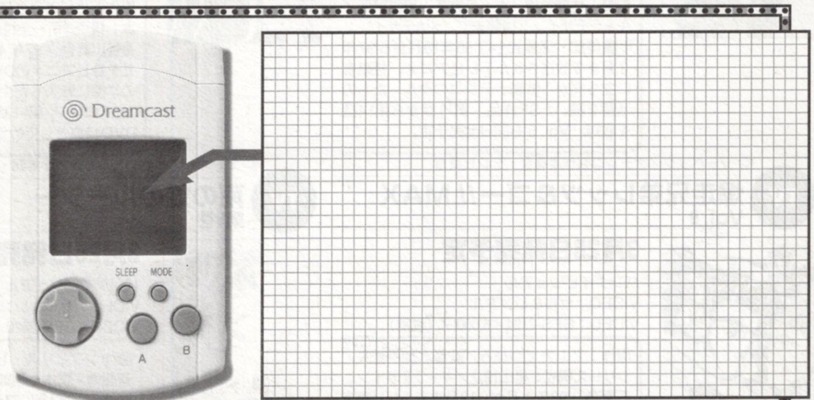
点使の大聖堂

白と黒のドットに祝福されし迷える子羊達よ…

ビジュアルメモリの表示性能「48×32」ドットでどこまで表現できるか？　その可能性を点使の方々と創造していこうというこのコーナー。隔週連載ですからお忘れなく。さっそく、新たな投稿も届き始めています。私は、今日も元気な当大聖堂司祭「香洲浩文」です。地球に穴があくほどゲームドットを打ち込んだことも今は昔。案内役の１ドット級点使「ドリィ」、そして「あなた」と共に大聖堂を盛り立てていきたいと思います。

点使の大聖堂へ巡礼される方々へ

大聖堂ではビジュアルメモリの液晶画面に模擬的に当てはめるドット絵を皆様から大々的に募集致します。要領はカンタン、右の48×32のマス目に白と黒の「点」で作品を創りあげ大聖堂へ送るだけ。マス目に使用するのは市販の方眼紙でも構いませんが、あまり小さく描くと線画になってしまうので注意してください。それとドットはできるだけ綺麗に正方形に描き込んでください。本当に液晶になった場合のイメージとのズレが少なくて済みます。仕上げは黒インクなどで塗り潰してください。注意点はそれだけ。思っているより気軽にできると思うのでぜひチャレンジしてみてください。





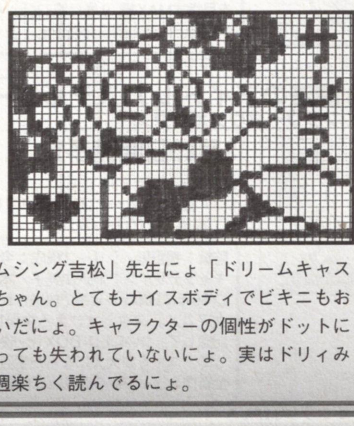
1ドット級点使 ドリィのお気に入り!

こんにちは。１ドット級点使の「ドリィ」でちゅ。１日も早く美ちい大点使ににゃるために修行すゆ毎日でちゅ。皆ちゃんよろちくね。難ちい技術とかにゃんとかはわからにゃいので、ここではドリィがドキドキちた作品をご紹介ちたいと思いまちゅ。未熟にゃ私のことにゃので、感ぢたことちか言えまちぇんけど。えへ。

「エコー・ザ・ドルフィン」メガドライブにょＣＧキレイだったにゃ～。そんにゃ事を思いださしぇる作品にょ。海にょ中を泳ぐ姿は、とてみょドットで表現ちてあるとは思えないほど美しいにょ。ドリィも海とお友達ににゃりたい。



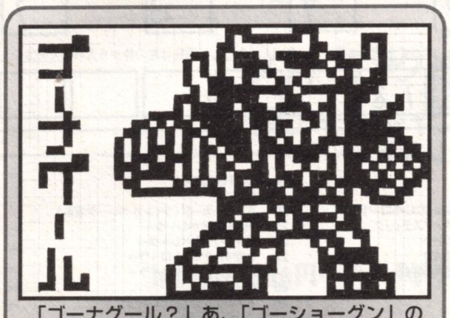
東京都　橋本雅義



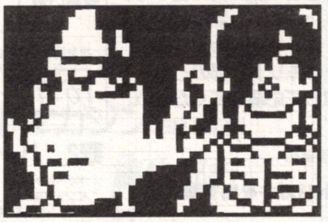
山口県　くにきち

「サムシング吉松」先生にょ「ドリームキャス子」ちゃん。とてもナイスボディでビキニもお似合いだにょ。キャラクターの個性がドットににゃっても失われていないにょ。実はドリィみょ毎週楽ちく読んでるにょ。

点使が街にやってきた!!

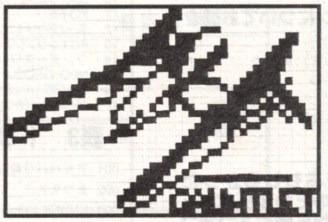


「ゴーナグール？」あ、「ゴーショーグン」のバッタもんと書いてある。実は他にもたくさんスパロボのラインアップを送っていただいたんだけど、住所と氏名がわからない……。ご本人見ていたら連絡をください。できれば作品の裏にも住所と氏名を書いてくださいね。技術的には特に言うことはないくらい良いデキです。



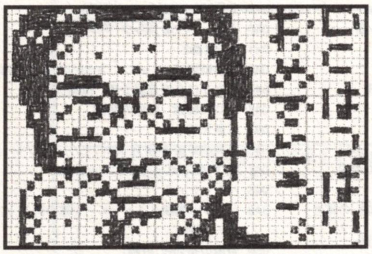
東京都　橋本雅義

「京と俺」。納まりがいい。俺の菱形の口元もおそらく実寸になれば気にならない。しかしアクセントに「もう１ドット」ほしい。



東京都　橋本雅義

「サンダーフォースV」のガントレット。一見画面的には寂しいけれど、この狭い空間でウイングの角度やパースが取れてる絶品。



北海道　渕瀬孝二

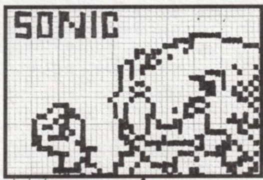
湯川シェンムー？　いや、常務の作品ですが、記号的にとても良く描けていると思います。頬のあたりに見られるドットの網掛けは上手く使わないと逆効果になりますが、上手に活用された作品です。

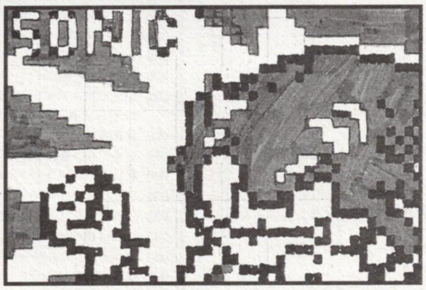
次に降臨するのはあなた

あなたにも点使の心はあります。それを開くも開かざるもあなたしだいです。そう、ここはあなたが望めばいつでも来られる楽園。さあ、すべての点使によってこそ行える「点地創造」をあなたの作品で彩ってみましょう。１ドットを打てば聞こえるはずです。大聖堂への道を示す鐘の音と、あなたへの福音が。

「楽園の料理長」ちょっぴり隠し味

奈良県　NACKY





少々彩りに欠けてはいますが、なかなか良く描かれていると思います。ドット絵を描く場合には、あまり「線」にとらわれず「面」で考えると良いと思います。四角いオセロの駒で模様を作るような感覚です。あとは明るい色、暗い色を頭の中で振り分け、描きたいモノにそれを置き換えていきましょう。光の明暗で考えるよりは最初は「色」で考えたほうが悩まずにすむと思います。ドットによる創作は決して緻密な作業ではありません。大胆さの方が重要です。具体的な感じとして私なりに描き込んでみたのが右側のドット絵。体毛の青は白より黒に近い色なので「黒」と決めつけて打ってみました。それと画面中央右端にある髪の毛の網掛けを思い切って潰してみました。慣れるまでは網掛けで中間色を出そうとするより白か黒か、はっきり決めた方が良いと思います。そのままだと画面全体の色の重さのバランスが悪いので背景にも少し手をいれてみました。

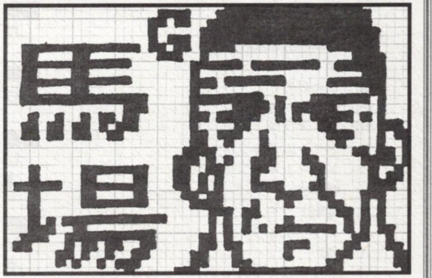
点使達が描く もうひとつのカンヴァス



岩手県　藤原光照

ビジュアルメモリをこう使うのか!?　ドットに関してのことだけでなくこんなアイデアもありだよなあ。感心したので掲載してみました。

大聖堂の鐘が鳴る…



大阪府　田中伸也

ジャイアント馬場さんがお亡くなりになられ、こうゆう形で掲載することになるとは悲しいことです。ご冥福をお祈りいたします。



大聖堂への道のりは

このコーナーへの投稿は、ハガキか封書でお願いします。コメントなどを書き添えていただくのも大歓迎。描き方についての質問、コーナーへの意見、感想などもお待ちしておりま〜す。あて先は下記のとおり。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「点使の大聖堂」係



イラスト　香洲浩文

郵 便 は が き

お手数ですが50円切手を必ずはってください

103-8501

（受取人）

ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン 3月19日号
編集部行

（フリガナ）		電 話 番 号
お 名 前		（　　）

ご 住 所	都道府県　市区郡
□□□-□□□□	

編集部へひとこと

ドリームキャストに移植または続編を希望するゲーム名を１つだけ書いてください。
（シリーズの場合、何作目かも書いてください）

ゲーム名　の　移植／続編　機　種
（どちらか１つに○をつけてください）

番　希望するソフト名（プレゼント名）を書いてください。（168ページ参照のこと）
賞品名：

ドリームキャストマガジン3月19日号

ドリームキャストマガジン3月19日号アンケートハガキ

1 性別

2 年齢（実数）

3 学校・職業

4 よく読むコンピュータゲーム誌をあげてください（8つまで）

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度は

7 「ワンダースワン」についてお聞きします

（ご意見　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

8 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事　1番　2番　3番

●おもしろくなかった記事　1番　2番　3番

9 持っているハード（周辺装置）

10 購入予定のハード（周辺装置）

11 これから買いたいドリームキャストソフト（10本まで）

12 これから買いたいセガサターンソフト（5本まで）

ドリームキャストマガジン3月19日号

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	1

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹よく読む雑誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミ通DC
03　GAMEWALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　ドリームキャストファン
12　ドリームキャストプレス
13　電撃G'sマガジン
14　電撃ドリームキャスト
15　ニュータイプ
16　gM
17　ドリームキャストマガジンのみ

❺今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❻このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❼ワンダースワンについてお聞きします。
01　（ワンダースワンを）買った
02　（〃）買っていない
03　（〃）買う予定
04　（〃）買う予定はない
05　その他

❽今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❾表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

❿表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓫表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

⓬表4から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンソフトを5本まで選んで答えてください。

表1　今月の記事

1　ウィークリー　ニュース　LAND MARK
2　ドリームキャストデータステーション
3　ドリームキャスト読者レース
4　ドリームキャストソフトレビュー
5　特別対談NAOMIとDCの相乗効果にかける"夢"
6　（先駆け!AOUナオミ塾・外伝）1999年AOUショーレポート
7　（ドリームキャスト特報移植決定!!）ダイナマイト刑事2
8　（〃）シェンムー（莎木）
9　（〃）北へ。White Illumination
10　（〃）スーパースピード・レーシング
11　（ドリームキャスト新着情報）リアルサウンド～風のリグレット～
12　（〃）七つの秘館　戦慄の微笑
13　（〃）三國志Ⅵ
14　（〃）麻雀大会Ⅱ Special
15　（ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）総天然色立体冒険活劇　パワーストーン
16　（〃）セガラリー　2
17　（〃）エアロダンシングfeaturing Blue Impulse
18　読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
19　習慣 Bad Ending!
20　サムシング吉松劇場
21　葉山宏治のゲーム業界特設リング
22　（ByWeeklyColumn）BLACKor…
23　（新作アニメ情報）アニメチェキ
24　（連載）点使の大聖堂
25　（ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）サイキックフォース2012
26　（〃）ソニックアドベンチャー
27　ごきげん チャオ！チャオ！
28　（〃）ぷよぷよ～ん
29　神機世界　エヴォリューション
30　戦国 TURB じのたいDX
31　（特別連載）ドリームキャスト周辺機器物語
32　ドリームキャストでHPを作ろう！
33　サンライズ英雄譚（仮）クロニクル
34　レンタヒーロー・リターンズ
35　（特別企画）セガサターンマガジングランプリ1998　発表!!
36　セガサターンデータステーション
37　セガサターン読者レース
38　（特報）ダービースタリオン
39　（COMING SOON 発売間近）仙劍奇侠傳（せんけんききょうでん）
40　（〃）スーチーパイ　シークレットアルバム
41　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）ダンジョンズ＆ドラゴンRコレクション
42　レッドカンパニー酉の市通り！
43　帝都ジャーナル
44　アーケードエクスプレス
45　ハロー！　カプコンダッシュ
46　AM3研Rush2!!
47　AM1研Dynamite
48　Binちゃんのバージョン'99だヨ！　バーチャストライカー2
49　はこざきままのDreamCastrology

表2　ハードリスト

1　ドリームキャスト
2　ビジュアルメモリ
3　ドリームキャスト用レーシングコントローラ
4　ドリームキャスト用アーケードスティック
5　ドリームキャスト用キーボード
6　セガサターン（互換機含む）
7　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
8　スーパー32X
9　プレイステーション
10　3DO（REAL、TRY）
11　PC-FX
12　スーパーファミコン
13　PCエンジンシリーズ
14　ワンダースワン
15　NEO・GEOネオジオポケット
16　ゲームボーイ（カラー以外）
17　ゲームボーイカラー
18　NINTENDO64
19　パソコン
20　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
21　フォトCDオペレーター
22　電子ブックオペレーター
23　セガマルチコントローラー
24　レーシングコントローラー
25　バーチャガン
26　アナログミッションスティック
27　コードレスパッド
28　新型バーチャスティック
29　バーチャスティックプロ
30　ツインスティック
31　セガサターンモデムセット
32　セガサターンワープロセット
33　通信対戦ケーブル

表3　ドリームキャストソフトリスト

001　アキハバラ電脳組パタPies！
002　あつまれ！　ぐるぐる温泉
003　UNDER COVER －AD2025 Kei－
004　WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫
005　SD飛龍の拳列伝EX
006　F－1ゲーム（仮称）
007　ELEMENTAL GIMMICK GEAR
008　エンターテイメントGOLF
009　大相撲
010　GEIST FORCE（ガイスト フォース）
011　デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN
012　北へ。White Illumination
013　機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…
014　CARRIER
015　クールボーダーズ
016　クライマックス　ランダーズ
017　グランディア2
018　ゲットバス
019　ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）
020　ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
021　三國志Ⅵ
022　サンライズ英雄譚（仮称）
023　シーマン～禁断のペット～
024　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
025　シェンムー（莎木）
026　紫炎龍2（仮称）
027　ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～
028　首都高バトル
029　ジョジョの奇妙な冒険
030　新日本プロレスリング闘魂烈伝4（仮称）
031　スーパースピード・レーシング
032　ストリートファイターZERO3
033　Speed Busters
034　センチメンタルグラフティ2
035　蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
036　ダイナマイト刑事2
037　ダイナマイトロボ2000（仮称）
038　鄭問之三國誌
039　超発明BOYカニパン（仮称）
040　ちょーハマるゴルフ
041　Dの食卓2
042　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
043　日本プロ麻雀連盟公認　徹萬（仮）
044　七つの秘館　戦慄の微笑
045　虹色天使
046　信長の野望 将星録 with パワーアップキット
047　BIOHAZARD CODE：Veronica
048　バギーヒート
049　はるかぜ戦隊Vフォース　一翼の向こうに－（仮称）
050　飛龍の拳列伝（仮称）
051　フライトシューティング（仮称）
052　ブルー スティンガー
053　BraveKnights（仮称）
054　FRAME GRIDE（フレームグライド）
055　プロ指南麻雀「兵」DX
056　プロ野球チームをつくろう！
057　ベルセルク
058　MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
059　魔剣X
060　マリオネット・ハンドラー
061　メルクリウスプリティ
062　MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2
063　森田の最強将棋
064　森田の最強Reversi
065　モンスターブリード
066　リアルサウンド～風のリグレット～
067　Littledream
068　リング（仮称）
069　ルーンキャスター
070　Rayman2（仮称）
071　レッドラインレーサー
072　Warrz（ワーズ）

表4　セガサターンソフトリスト

001　アドヴァンスト V.G.2
002　With You～みつめていたい～
003　Jリーグエキサイトステージ V1
004　スタートリング・オデッセイシリーズ
005　ストリートファイターZERO3
006　制服～ハイスクールカウントダウン～
007　ソニック 3D フリッキーアイランド
008　ダービースタリオン
009　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ vol.3～旅立ちの詩～
010　フレンズ～青春の輝き～
011　プロ指南麻雀「兵」
012　ミレニアムファイア
013　モニカの城
014　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
015　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
016　涼子のおしゃべりルーム
017　レクイエム
018　ワーズ・ワース



サイキックフォース2012

●タイトー●発売中（3月4日発売）●5,800円●対戦アクション●アーケードスティック対応●使用ブロック：9

勝利をつかむための戦い方を紹介!

ゲームシステムに慣れてきて、そろそろ確実に勝ちたいと思うようになった人に贈るヒントを集めたぞ!!

ONE 1 戦闘解析 サドンデスに対応した戦い方

規定時間で相手を倒しきれなかった場合（ライフがどちらとも0にならなかった場合）、次のラウンドは結界が小さくなり（約半分）、制限時間が10カウントでライフもない「1発当てたら終わり」というサドンデス状態になる。

この状態では、「出の早い技をいきなり使う」「バリアガードから反撃を狙う」という大まかな2つのセオリーが考えられる。自分と相手キャラの特性を考えて戦え。

【サドンデスのポイント】

①サイコゲージは200%ある。どんな超能力技でもすぐに使えるし、出せる数もかなり自由。発生の早い技を使っていくのがポイントになる。

②防御はバリアガード重視で。ゲージが関係ない以上使うしかないだろう。

スタートが肝心



通常と違い、サドンデスになると最初のラウンドのように必ず結界中央からスタートする。

サイコゲージは200%ある



通常はあまり見られない大技と大技の連係も可能。相手と距離を離せればの話だが……。

TWO 2 戦闘解析 サイコゲージを使いこなす

サイコゲージは、超能力技だけでなく、バリアガードやバリアブレイクなど、攻撃／防御の両面で必要不可欠な要素。ライフゲージと一体化している「サイキックフォース2012」のサイコゲージをうまく活用することで、さらに戦略を考えていきたい。

1 ライフが減ればサイコゲージが増える



攻撃を受けてライフが減少すると、サイコゲージはその減った分を余計にチャージすることが可能だ。



サイコゲージが通常では2～3発撃つと弱ショットになってしまう強ショット…。

サイコゲージが増えていれば、さらに超能力技を使うこともできるようになる。

ハイパーチャージは吉か？凶か？

ハイパーチャージは引き換えにするライフゲージの量に合わせて攻撃力が上昇する。だから、終盤にライフが残り少ないところで仕掛けても意味がない。サイコチャージするとき、さりげなく行うのがセオリーだ。



ハイパーチャージはサイコゲージが満タンでないと行えないのも忘れないように。

2 行動中のサイコゲージの溜まり方

サイコゲージはコマンド操作で溜まる。もっとも上昇率の高いのはハイパーチャージ、続いてサイコチャージだが、ニュートラル状態やガード中にも溜まるのだ。また、吹っ飛ばされたときも10%サイコゲージが溜まることを覚えておこう。回避バリアを使うときなどに役に立つはず。

大
- ハイパーチャージ
- サイコチャージ
- 吹き飛び中
- ニュートラル状態
- ノーマルガード中
- 攻撃中（溜まらない）

小

3 サイコチャージのポイント

サイコチャージ中は無防備になるため、溜めどころが難しい。せっかく攻撃が当たったのに、超能力技が使えないのは悲しい。吹っ飛ばした後に溜めるか、技後のスキの小さな技の後に溜めよう。



バーンのトライアングルヒートの後はスキが小さい。爆発させている間にチャージだ。

吹き飛ばしている間にチャージ!!



打撃コンボで吹き飛ばし、壁ヒットしている間にサイコチャージする。PSYインパルスに対処するために、レバーは回しておくのもいい。

THREE 3 戦闘解析 結界について

サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

サイキッカーたちの四方を取り囲む結界。この結界をうまく利用すれば、相手の行動を制限できたり、コンボが確実にヒットする恩恵に預かることができる。だが、それは相手も同じ。うまく結界を使いこなして、相手の行動を読んで裏をかくことができれば、さらに勝率はアップすることだろう。サイコゲージの残量も注目だ。

1 結界による制限を上手に使おう

結界で行動範囲が制限されることによって、吹き飛んだときの距離が短くなるので、追撃が素早く確実に行える。また、移動方向も限定されるため、広範囲への攻撃が当たりやすくなるというメリットもある。さらに、壁に吹っ飛び状態で接触すると、壁ヒット状態となり、無防備な状態になるというメリットがある。

A.吹き飛び距離が短くなる



吹き飛んでも追いかけやすい

壁によって制限されているので、追撃が簡単になる。攻めきれなくても、移動方向に制限を受ける。

B.壁ヒットで無防備な時間が



一度の攻撃チャンスを確実に狙える

吹き飛んで壁に接触すると壁ヒット状態となり、動けない。この間に1回だけは、攻撃を決められる。

2 追い詰められたらどうするか？

逆に追い詰められた場合だが、相手も攻め続けるわけにはいかないので、基本は回避バリアかバリアガードで防御。そして、サイコチャージや弱ショットの瞬間を狙って攻撃or脱出を試みよう。カルロのハイドロトラップなど、トラップ系超能力技も使える。

A. バリアガード



とにかく相手の攻撃はきっちり防いでおく。ガマンが大切だが張りっぱなしもよくない。

B.スキを見せたら



サイコゲージが足りなくなったら突っ込んでくるか逃げるしかない。そこを反撃するのだ。

3 ダウンしている相手には？

壁ヒット後に攻撃を食らってダウンしている相手には、サイコチャージしてからのバリアガードが基本。相手のサイコゲージが残り40%を切っているなら、PSYインパルスは出しにくい。近づいてからバリアガードもいいし、もしくは投げを狙ってもいいだろう。



基本はバリアガード。大技に対処できるうえ、PSYインパルスも防げる。



相手のサイコゲージをよく見て、PSYインパルスが出しにくそうなら、接近もアリ。

FORE 4 戦闘解析 超能力技を特性に合わせて使いこなす

サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

超能力技にもいろんなタイプがある。特に方向に関しての性能で分けると、次に挙げるA、B、Cの3つのタイプに分類できる。ビギナーモードで慣れたら、ノーマルモードでこの発射方向の特性を使いこなしていけば、命中率も上がるし、相手へのプレッシャーになる。

A. 全方位で攻撃できる技

パティのセイントレクイエムや玄信の金剛輪といった放射状に発射される技は、突っ込んでくる相手やスライドダッシュにも対応できる。しかし、技の出た後がスキになることが多いので、乱発するのは控えたい。背後を取られる危険性のあるときなどが効果的だ。



相手を追い詰めたときなど、行動範囲に制限ができたときに出すのは非常に効果的。

B. 発射時に方向指定ができる技



相手の動きを見て引っかけるように

方向指定のできる技は、コマンド入力後にも指定可能なものがある。相手の動きを見て行動範囲の広い方に撃ってみよう。

B. 発射後にコントロールできる技



レジーナのバーストウィップなど、発射後に誘導できるものは、相手の逃げる方向へコントロールしていくのはもちろんだが、その時、結界の壁に追い詰めるように誘導してやると、さらに効果的だ。

FIVE 5 戦闘解析 超能力技の先行入力を生かした使い方

サイキックフォース2012 PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

1 移動中の先行入力

先行入力とは、行動終了前にコマンドをあらかじめ入力し、次の動作を切れ目なく行うことを指していう。ノーマル、クイック、スライドとダッシュでの移動はいくつかあるが、その行動を入力した後、超能力技の方向部分のコマンドを先行入力し（早すぎてもダメだが）、行動終了と同時にボタンを押すようにすれば、ダッシュからの超能力技が切れ目なくスムーズに出せるようになる。

クイックダッシュからのトラップ系の技（カルロのハイドロトラップなど）や、全方向に攻撃できる技なら相手を追い詰めるようにスライドダッシュしてから使ってみたりすると効果的だ。

クイックダッシュ



クイックダッシュ（弱＋強ボタン）を入力。ダッシュを開始したらコマンドを入力開始する。

超能力技



ダッシュを終了するタイミングを見計らって攻撃ボタンを押す。すると、すぐに技が出る。

2 打撃技をキャンセルして超能力技

打撃技の中には、超能力技でのキャンセルが可能になっているものがある。打撃技のモーションの途中から、超能力技が発動するので、コンボとして組み入れやすい。またガードされても、キャンセルが可能なコンボなら、反撃されないよう、一応の悪あがきができる。反撃ポイントを見透かされないように使っていけるというわけだ。

バリアガードにも応用可能



キャンセルというわけではないが、攻撃中やノーマルガード中にもバリアガードの先行入力は可能。

A. 打撃技コンビネーションガード後

キャンセルできる技に



打撃技がガードされた場合、キャンセルできる技に先行入力して超能力技を仕掛ける。

先行入力



相手が反撃してくるところに超能力技が発動。バリアガードしている場合は無効だが。

ポイント コマンドは入れっぱなしスタートもあり

例えば、←→→系の方向ボタン入力の超能力技の場合、←に移動してから→→と入力しても技が発動する。入れっぱなしの状態で入力を開始してもコマンドは認識されるのだ。↑にノーマルダッシュ中、レバー入れっぱなしから↓↓と入力しても同じ。コマンドの省力化ができるぞ。





一度入れっぱなしにした方向ボタンを使えば、入力が楽になる。覚えておくといい小技だ。

B. 空振りからの先行入力

空振り中



打撃技コンビネーションをわざと空振りして、相手の反撃を誘っておいてから……。

先行入力



先行入力して超能力技を発動させる。方向指定や全方位攻撃が可能な技がいいだろう。

エミリオ隠しカラー出現条件

アーケード／ストーリーモードのエミリオのファイナルエピソードに敵として登場するもう1人のエミリオ、そして、ストーリーモードのエピソード7とファイナルエピソードでプレイヤーが使用するエミリオ。2人の使用可能条件を公開するぞ。

赤色の服のエミリオ

1. エミリオのトータル使用回数が30回を越えると使用可能。トレーニングモードでの使用は含まない。プレイヤーセレクトでエミリオにカーソルを合わせ、Xボタンで決定すればOK。
2. ゲームプレイ時間が16時間を越えた場合も同じようにXボタンで使用可能となる。

金色の翼のエミリオ

1. エミリオのトータル使用回数が50回を越えると使用可能。プレイヤーセレクトでエミリオにカーソルを合わせ、Yボタンで決定。ストーリーモードは赤も金も使用不可能。
2. ゲームプレイ時間が18時間を越えた場合も同じようにYボタンで使用可能となる。

Xボタン



赤い服が目立つ深層心理の中のもう1人のエミリオ。CPU戦での敵キャラとして登場。

Xボタン



金色の翼が美しいエミリオ。ストーリーモード以外で使うことができるようになる。



WONG ウォン

中量級

使用条件

1. ストーリーモードを基本キャラクター10人（レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガデス、刹那）でクリアする（難易度設定やコンティニュー回数は制限なし）と全てのモードで使用可能になる。
2. ゲームプレイ時間が6時間を越えると使用可能となる。

超能力技

剣がワープする幻惑の軌跡をはじめ、時間をコントロールできる悠久の誘い、完全な世界という特殊な技を持つ。高速移動技である次元の瞬きや、運命の選択、吹っ飛び回避の虚空の幻影もウォンの強み。幻惑し叩きつぶせ!!

技　名	コマンド
咎めの烙印	遠距離で弱
幻惑の軌跡	遠距離で強or➡➡強
次元の瞬き	⬅➡弱or強
フェイント	⬅➡弱or強
戒めの洗礼	➡➡弱
(戒めの洗礼後剣12本追加)	⬅➡➡弱+強
戦慄の伏線	⬅➡➡強
虚空の幻影	➡➡弱（吹き飛び時）
運命の選択	⬅⬇➡弱or強
悠久の誘い	方向ボタン1回転+弱
完全な世界	方向ボタン1回転+強

咎めの烙印

ダメージ 100

消費ゲージ 0%



青白い炎を放つ。他キャラの弱ショットと比べても平均的な性能といえよう。

幻惑の軌跡

ダメージ 180

消費ゲージ 30%





紫の炎をまとう剣を射出する。方向指定はできるが誘導能力はない。発射時に強ボタンを押し続け離すと、剣が消え、敵と剣消失ポイントを結ぶ直線延長線上から敵の背後目がけて飛んでくる。

戦慄の伏線

ダメージ 240

消費ゲージ 60%



最後に発射した戒めの洗礼の発射ポイントから、コマンド完成時の敵方向に剣を射出。

次元の瞬き

ダメージ 0

消費ゲージ 30%



炎を残して姿を消す。弱ボタンでその場に、強ボタンで相手の背後に復帰する。

フェイント

ダメージ 0

消費ゲージ 15%



次元の瞬きで消えた後、コマンドを追加入力すれば出現ポイントを変更できる。

戒めの洗礼

ダメージ 240

消費ゲージ 35%



最も早い移動速度のショット系の技。緑の炎をまとった大型の剣で敵を串刺しにする。

剣12本追加

ダメージ 120

消費ゲージ 15%



戒めの洗礼で動けない相手の周りに虚空から12本の剣を召喚して攻撃する。

虚空の幻影

ダメージ 0

消費ゲージ 40%

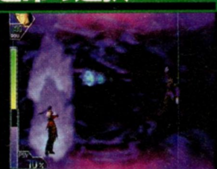


吹き飛び中のみの技。コマンド入力完成と同時に姿を消し、相手の背後に出現する。

運命の選択

ダメージ 0

消費ゲージ 30%



2つの炎を高速移動しているように見えるが、完全無敵。出現場所はボタンによる。

悠久の誘い

ダメージ 0

消費ゲージ 100%



発動すると敵の動作速度が2分の1ほどに低下する（バリアガードは通常通り張れる）。

完全な世界

ダメージ 0

消費ゲージ 100%以上すべて



発動すると敵の動作が完全に止まる。サイコゲージ量によって持続時間も変化する。

【基本技】

メインはやはり弱攻撃→強攻撃のコンボ。投げ技は見た目がかっこいいし、バリアブレイクは動作が大げさでないので見きられにくい。壁利用の超能力技コンボも強力！

ウォンの打撃コンボで超能力技によるキャンセルがかけられるのは、弱→強攻撃の2発目の強部分と、弱→弱→強攻撃の強（2ヒット）の2ヒット目の2カ所。普段は弱→強のほうを使っていこう。超能力技につなぐ場合は、壁ヒットを利用するのが鉄則。キャンセルが間に合わないとPSYインパルスで反撃されてしまうので、勝負どころではきっちり決めていきたい。

時空の舞踏



「逃げられませんよ」の声と共にワープしながら攻撃。

ガードブレイク



バックブロー気味に敵を殴る。出はそこそこの早さ。

〈コンボパターン〉

弱→弱→強→超能力技

弱→弱→弱

弱→強→超能力技

●代表的なコンボの例● 弱攻撃→強攻撃（壁ヒット）→戒めの洗礼→剣12本追加

弱攻撃



強攻撃



戒めの洗礼



壁ヒットを利用すれば超能力技はつながる。戒めの洗礼は追加入力で威力を上げよう。



KEITH キース

中量級

使用条件

❶ アーケードモードを基本キャラクター10人(レジーナ、カルロ、ゲイツ、マイト、ウェンディー、パティ、玄信、エミリオ、ガデス、刹那)でクリアする(難易度設定やコンティニュー回数は制限なし。ラウンド数は2以上)と全モードで使用可能になる。

❷ ゲームプレイ時間が12時間を越えると使用可能。

超能力技

自分の周囲を完全にカバーするフリジットスパイン、多段ヒットする飛び道具のフリジットスピアなど、キースの超能力技は遠近のどちらもそつなくこなせる。ただし、全体的に超能力技の出が遅いため、単発で使用するのではなくコンボに組み込んで使っていこう。

技　名	コマンド
クリスタルナイフ	遠距離で弱
フリジットランス	遠距離で強or➡➡＋強
フリジットスピアー	⬅➡＋弱
フリジットスパイン	⬅➡＋強
フリジットプリズン	方向ボタン半回転＋強
フリジットシェル	⬅➡➡＋弱
ブリザードトゥース	⬅➡➡＋強

クリスタルナイフ

ダメージ 100

消費ゲージ 0%



クイックダッシュではじかれてしまうので、接近戦を好む相手には使用を控えたい。

フリジットランス

ダメージ 180

消費ゲージ 30%



高速で飛びはするが直線的で、誘導性能が乏しい。相手の移動先に繰り出していこう。

フリジットスパイン

ダメージ 280

消費ゲージ 40%



攻撃判定が周囲に発生するので、たとえ相手に背後をとられたとしても攻撃が可能だ。それほど攻撃判定は広くないので、接近戦での反撃のみにと割り切って使っていこう。

フリジットプリズン

ダメージ 0

消費ゲージ 45%



前方へ扇状に冷気を放ち、これに触れた者を氷づけにして一定時間行動不能にする。この超能力技をコンボで使う場合、相手を壁ヒットさせること。それ以外だとまず決まらない。

フリジットスピアー

ダメージ 240

消費ゲージ 50%



氷の矢で相手を貫き、結界の壁へと張り付ける。その後爆発し、相手はキースのいる方向へと吹き飛んでくる。動作が遅いため、連続技を狙うなら相手を壁ヒットさせること。

フリジットシェル

ダメージ 0

消費ゲージ 60%



相手の超能力技を無効にする防御壁。攻撃判定は一切なし。一定時間を過ぎるか、通常攻撃を受けると消滅する。遠距離で超能力技を連発する相手にはこれで対処しよう。

ブリザードトゥース

ダメージ 360

消費ゲージ 90%



飛び道具系の超能力技。ダメージは高いものの、技のモーションが大きくて回避されやすいので、フリジットプリズンで相手を行動不能にしてからこれで追撃していこう。

【基本技】

超能力技のスキを基本技で補うようにしていくのがキースを使うポイント。相手との動きに合わせて投げかコンボかを使い分けられるよう、常に冷静でいること。

コンボパターンがそれほど複雑ではないので、連続技のバリエーションに悩む心配はない。弱攻撃→強攻撃をメインに使い、これにフリジットランスやフリジットスピアーの超能力技を加えていこう。弱攻撃→弱攻撃→強攻撃も超能力技へつなげられるが、相手が壁ヒットしないと連続技にならない。もし、こっちを使いたいのなら、相手が壁を背にしている状態のときにしよう。

アブソリュートゼロ



相手が壁を背にしているなら、壁ヒットが確定。

バリアブレイク



壁ヒットから立ち直った相手に使っていくのが無難。

〈コンボパターン〉

- 弱 → 弱 → 強 → 超能力技
- 弱 → 弱 → 弱
- 弱 → 強 → 超能力技

●代表的なコンボの例●　弱攻撃→強攻撃(壁ヒット)→フリジットスピアー

弱攻撃　強攻撃　フリジットスピアー



フリジットスピアーはコマンド入力を早目に。ヒット後も攻めが継続できるのが強み。



BURN バーン

中量級

使用条件

❶ 条件を満たしてウォン、キースを出現させ、2人を使用してアーケードモードとストーリーモードをクリアする(難易度設定やコンティニュー回数は制限なし。ラウンド数は2以上)。バーンも全モードで使用可能となっている。

❷ ゲームプレイ時間が14時間を越えると使用可能。

超能力技

バーンの超能力技は消費ゲージの少ない技は直線的に飛び、消費ゲージの多い技は放射系に発生するという特色を持つ。ゲージの残量と相手の距離を考えながら戦う必要があるのだ。

技 名	コマンド
スピットファイア	長距離で弱
フレイムシュート	遠距離で強or→→強
バーニングトレイル	→→弱
エクスプローダー	←→弱
トライアングルヒート	←↓→強
爆発	←↓→強
ノヴァフレア	←→→弱
ノヴァフレアショット	強or→→強
バーストエンド	←↓→弱
ゴッドフェニックス	←→→強

スピットファイア

ダメージ 100
消費ゲージ 0%



相手に火炎を発射する技。攻撃の発生も早く、技の硬直も短いので使いやすい。

フレイムシュート

ダメージ 180
消費ゲージ 30%



スピットファイアよりも大きな火炎を発射する技。多少の誘導能力も持っている。

バーニングトレイル

ダメージ 260
消費ゲージ 40%



炎を纏ったバーンが相手に突進する技。攻撃の発生は遅いが、突進スピードは速い。

エクスプローダー

ダメージ 180(1発)
消費ゲージ 40%



バーンの正面に放射状に火炎を発射する技。射程距離が多少短いのが難点。

トライアングルビート

ダメージ 0
消費ゲージ 45%



炎のエンブレムを発射し、ヒットすると相手を一定時間硬直させることができる。

爆 発

ダメージ 260
消費ゲージ 0%



トライアングルヒートで捕捉した相手に爆発で大ダメージを与える技。

ノヴァフレア

ダメージ 0
消費ゲージ 0%



右手に炎を纏う技。発動後はサイコゲージが徐々に減少し、0になると効果が切れる。

ノヴァフレアショット

ダメージ 210
消費ゲージ 0%



ノヴァフレアの発動中に発射できる火炎弾。弾速が速く、ゲージ消費がない。

バーストエンド

ダメージ 320
消費ゲージ 50%



判定



炎に包まれた巨大な手をなぎはらい相手を捕捉して爆発ダメージを与える技。手の軌道は相手のいる位置によって変化する。放射状の技だが射程距離が短いので近距離での使用が望ましい。

ゴッドフェニックス

ダメージ 360
消費ゲージ 90%





自分の周囲に炎を発生させ、その炎でフェニックスを作りだし発射する技。攻撃判定は炎が周囲に発生した時点で発生するが、攻撃力は炎がフェニックスにならないと発生しないので注意。

【基本技】

弱攻撃からの連携が強力。相手をノーマルダッシュでかく乱し、全キャラ中最速のクイックダッシュで相手の懐にとびこみ、コンボで大ダメージを狙っていこう！

バーンは弱攻撃→弱攻撃→強攻撃のコンボをメインに使っていく。コンボがヒットしたら、強攻撃にキャンセルをかけて超能力技で追い打ちをしよう。このコンボは壁がなくてもヒットさせることができるので、積極的に狙っていきたい。コンボが相手にガードされた場合は2発目の弱攻撃で止めてバリアガードを入力する。これで安全に相手の反撃を防ぐことができるはずだ。

ブレイズゴア



相手をつかんだ後、炎で相手に追い打ちを与える。

バリアブレイク



攻撃発生が早いので、チャンスがあれば狙いたい。

〈コンボパターン〉

弱 → 弱 → 強 → 超能力技
弱 → 弱 → 弱
弱 → 強 → 超能力技

●代表的なコンボの例● 弱攻撃→弱攻撃→強攻撃→バーニングトレイル

弱攻撃→弱攻撃



強攻撃



バーニングトレイル

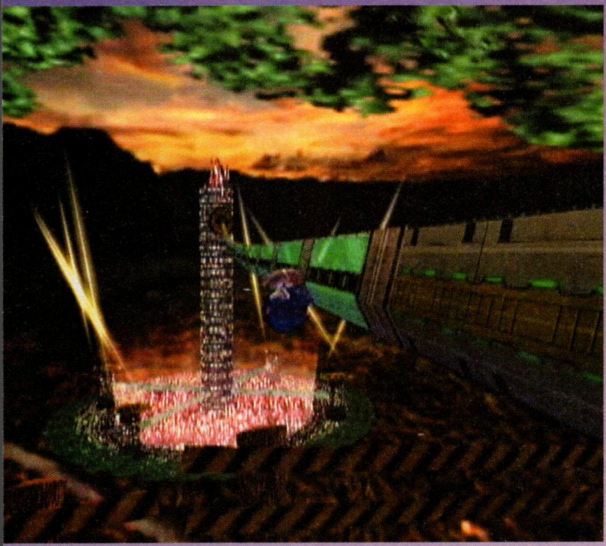


壁がなくても相手にヒットする強力なコンボ。超能力技はエクスプローダー、トライアングルヒートでもヒット。



ソニックアドベンチャー

●セガ●発売中('98年12月23日発売)●5,800円●アクションゲーム●VM、通信対応



ソニックアドベンチャー攻略編

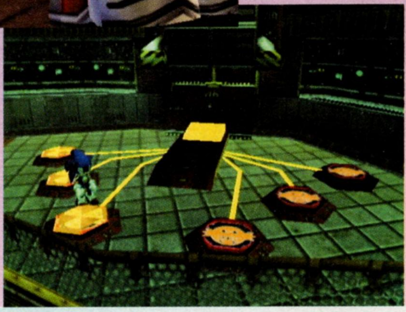
エッグマン最後の砦に突入!!

今回はクライマックス直前の各キャラクターの最終ステージを攻略する。エッグマンの秘密基地をはじめとする難易度の高いステージが展開するので、慌てず落ち着いてそれぞれをクリアしていこう。

自分の根城であった空中要塞エッグキャリアが墜落し、6段階まで成長したカオスも倒されてしまった今、エッグマンはかなり焦っている。ミスティックルーインの基地へと戻り、攻撃態勢を立て直しているのである。一気に攻め込むなら今がチャンス！ 基地へと戻るエッグマンを偶然見つけたソニックは、秘密基地の「ファイナルエッグ」へと、単身乗り込んでいく。



エッグマンは基地へ帰る前に、ステーションスクエアでとんでもないことをやらかしていく。自ら用意していたミサイルをこの街に撃ち込んで、焼け野原にしようと企んだのだ。



内部はエッグキャリアのデッキと似ており、ファイナルエッグに入る前にパズルを解かなくてはならない。隣り合った6枚のランプをすべて点灯しよう。右から3番目、左から2番目、左から3番目、右から2番目と押せばクリアだ。

ミスティックルーインのエッグマンの基地へ



ミスティックルーインのジャングルに頭を出した不気味に輝く光の塔「ファイナルエッグ」。ピラミッドのすぐそばから、内部へと続くつり橋がまっすぐに延びている。



SONIC STORY

FINAL EGG

ファイナルエッグ エッグマンの秘密基地

いよいよ最終決戦の地、ファイナルエッグに乗り込む。油断するな！

SONIC STAGE ⑩

落ちれば奈落の底だ!

ENEMY 敵キャラクター

さすが最終面、敵もかなり手強い。初登場となるビートは、内部にあるいくつかの部屋で、制限なくわらわらと近づいてくる地表を這う敵。接近すると自爆するので、その前にホーミングアタックで倒そう。なおこの敵は何匹倒しても動物たちを排出しない。きりがないので無視して進むのが得策だ。また敵ではないが、攻撃してくるマジックハンドやレーザーを撃ち出すスパークユニットにも注意しよう。



エッグキーパー



スピナ



スパナ



ビート

動物たち(一部)



このステージの最大の難点は足場の狭さ。とにかく落ち着いて進まないと、あっという間にチャレンジ数がなくなってしまう。特に中盤から後半にある縦穴で足場をジャンプで渡る際は、無駄なホーミングアタックは絶対に禁物。足場の動きをよく見て確実に渡っていくようにしたい。慌てて進む必要はまったくないのだ。



前半のマジックハンドはアームの先に触れるだけでやられる。上がった時を狙って進もう。レーザーを出す飛行物体は通常のスピンアタックで対処。



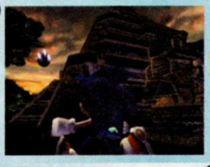
ADVENTURE MODE

物語もいよいよ大詰めを迎えようとしており、全員が最終ステージへと突入する。全員が各ステージをクリアすると、それぞれのラストボスが登場。そのへんについては次号でフォローするぞ。

SONIC ソニック 燃える祭壇。一体何が起きたのか!?



古代の街での衝撃のシーンのあと、エッグマンの根城へと突入していく。



FINAL EGG ファイナルエッグ

偶然エッグマンを発見したソニックは、彼を追って走る。



AMY エミー 小鳥のために立ち上がったエミー！



ソニックとテイルスの活躍によって空中要塞から無事脱出することができたエミーだが、小鳥の兄弟がまだエッグマンに捕らえられていると知り、ミスティックルーインの基地に助けに向かう。



FINAL EGG ファイナルエッグ

未だ命令を解かれていないZEROがまたまた彼女を追っかけまわす。



E-102 "γ"ガンマ エッグキャリアに仲間の存在を確認



残る仲間はあと2体。その存在がエッグキャリアにあるのではと考えたガンマは、海上に墜落した空中要塞に再び戻り、仲間の存在を確認。セキュリティを解除し、最後の舞台へと足を踏み入れる。



HOT SHELTER ホットシェルター

内部は広く時間が足らない。常時敵を倒して時間を増やしていこう。



TAILS テイルス ストップ・ザ・エッグマン!!



エミーと別れたテイルスは、ヤケになって暴走するエッグマンを追ってハイウェイへ。



SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ



最後の競争相手はソニックではなくエッグマン。ハイウェイをどんどんショートカットして進もう。

KNUCKLES ナックルズ 最後のエメラルドのかけらを求めて



遺跡から帰ってきて再び幻を見る。そこにはマスターエメラルドと話をする少女が……。



SKY DECK スカイデッキ



いまだ集まらないマスターエメラルドのかけら。最後のかけらはエッグマンの空中要塞にあると告げられる。

BIG ビッグ 連れ去られてしまったカエルくん

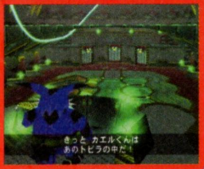


ビーチで捕まえたカエルくんをロボットに奪われてしまったビッグ。彼を追ってたどり着いたところはエッグマンの空中要塞の中。早くしないとカエルくんが何をされるかわからない。急げビッグ！



HOT SHELTER ホットシェルター

空中要塞の中の水槽にはなぜかこれまでにいなかった大物がいる。



FINAL EGG ファイナルエッグ POINT①

コンベアをジャンプで乗り継げ

最初の難関、コンベア地帯。後半2つの上下するローラーの対処が難しい。距離感が掴みにくいので、ローラーが確実に上がったときに抜けよう。なお下にはリングのあるカプセルがいくつか落ちているが、戻ってくるのがかなり難しいぞ。



FINAL EGG ファイナルエッグ POINT②

ホーミングアタックは封印だ

縦穴を足場を伝って登っていく際は、方向ボタンでの視点変更を使って、行く先を確認してから進もう。ほとんどがホーミングアタックを使わなくても渡れるぞ。隔壁を開いたあとのスピナを渡る際も同様。影をよく見て着地しよう。



FINAL EGG ファイナルエッグ POINT③

ハンマーに当たると吹っ飛ばされる

ハンマーが3つ連なった場所の足場は、1つ目は足場が下がってきたらすぐに、2つ目はハンマーが右へ流れていった直後に、3つ目はカプセルめがけてジャンプしよう。ここもホーミングアタックを使わずに、ギリギリ渡ることができる。



FINAL EGG ファイナルエッグ POINT④

ビートのわき出る部屋へ侵入

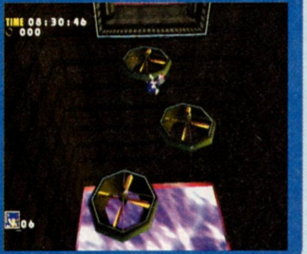
警報が鳴ると、エレベーターの先の小部屋にビートがわき出てくる。ライトスピンアタックを使うと一度に多くを倒せるが、この前で電磁バリアを手に入れているなら、それを大事に無駄な殺生はせずさっさと奥のハシゴまで行ってしまおう。



FINAL EGG ファイナルエッグ POINT⑤

浮遊足場は大胆に渡ろう

ファンには懐かしい浮遊足場が登場。ソニックが上に乗ると浮き上がるので、足場のあるほうへアナログキーを大きく倒して一気に先へ進もう。ここに限っては、慎重に進みすぎると、足場と足場の隙間から落っこちてしまうことが多い。



FINAL EGG ファイナルエッグ POINT⑥

穴の中央付近にソニックを位置

2つ目のビートが群れる部屋を抜けると、再び長い縦穴が口を開けている。穴の中央にあたりに位置していれば足場にたどり着くことができるので、ここからスプリングで一度上に戻り、動いている足場に乗ろう。浮遊足場を伝って進め。





TAILS STORY

ステーションスクエアが危ない！

エッグマンがヤケになって発射した破壊ミサイルは幸いにも不発。これを爆破しようとするエッグマンを先回りして、ミサイルにたどり着かなければならない。テイルスの飛行能力を考えて挑もう。



ステーションスクエアを破壊するために建造した空中要塞を落とされた彼は、何が何でも街を破壊しようとする。



果敢にも挑むテイルス。ソニックとの別れが、彼に勇気を与えた。

TAILS STAGE 5 SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ

道路と道路との間を飛んでいけ！

今回はソニックが相手のときとは違い、空を飛んでいるエッグマンのマシンが相手となる。しかも、触れるとダメージを受けてしまうので、これまでのように後ろからついていくだけでは勝てないぞ。飛行とダッシュリングを駆使して、できるだけ短距離を進んでいこう。テイルスの飛行時間は思ったよりも短いので、次の足場やリングが見えてから飛行するのが確実だ。慌てすぎてもいけないぞ。



先に足場が見えない飛行は危険。疲れてそのまま落ちてしまうこともしばしば。

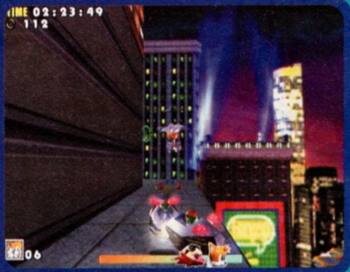
POINT① ダッシュリングを探せ

緑のダッシュリングは必ずショートカットのできる場所に配置されている。このステージは特にルート選択が難しいので、リングをよく探して飛んでいけば、まずエッグマンを追い越せるはずだ。素直にハイウェイを走っていたらいつまでたっても勝てないぞ。



POINT② 敵は無視して進め

足場のある要所で、コップスピーダーがしつこく追いかけてくる。テイルスは戦闘能力があまり高くないので、かまっていると余計なダメージを被ってしまう。こうしている間にもエッグマンは走り続けているので、敵はできる限り無視して飛んでいこう。



エッグキャリアに帰還

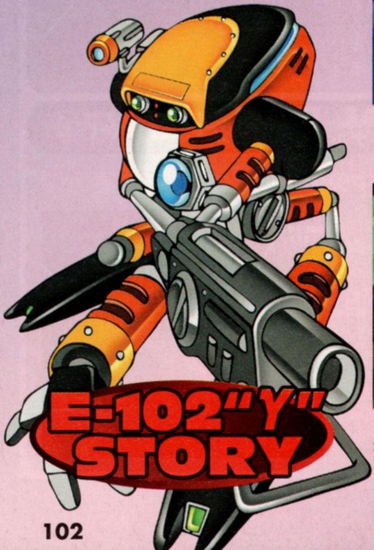
かつて仲間であった２体のロボットを破壊し、その生体エネルギーとされていた動物たちを救出したガンマ。そして残る２体、E-105“ζ（ゼータ）”とかつてガンマと戦ったE-101“β（ベータ）”は一体どこにいるのか……。以前ベータがエッグキャリア内で改造されていたことを思い出したガンマは、その足でエッグキャリアへと向かう。案の定、仲間２体の反応は空中要塞内にあった。ここが最終ステージだ。



ミスティックルーインからエッグキャリアへは駅の下のイカダを使って行く。乗る際は落ちないように注意しよう。



かつてこの船の乗組員であったガンマに、船の施設のロックを開けるのはたやすい。「ホットシェルター」へ急げ！



E-102“γ” STORY

E-102 STAGE 5 HOT SHELTER ホットシェルター

常にタイマーに気を配れ！

ステージが広いため、常に時間に気を配っていないとタイムアップしてしまう。幸い敵はまだ機能しており、数もかなりいるので、連続して撃ち、できるだけタイムを稼ぎながら進んでいこう。余談だがステージ内のスイッチは銃で押せるぞ。

POINT① 敵を確実にロックオン

移動中やジャンプ中やホバリング中なども常に頭を回して敵をロックオンして撃とう。タイムを増やすだけでなく、敵の攻撃に対する防御策ともなる。



キキやエッグキーパーなどは早めに撃つのが得策だ。

POINT② 高速カーゴを止めろ

高速カーゴは先頭まで進む間、かなりの敵を倒せる。特に中盤の貨車に格納された敵は出現する前に倒してしまおう。できるだけ多くロックすること。



列車から落ちても平気だが、戻らないと置いていかれる。

VS E-105“ζ” ゼータとの戦い

7つの砲をすべて破壊せよ

固定兵器として改造されてしまったゼータのなれの果て。部屋の中央に位置し、計７門の砲からホーミングミサイルを撃ち続ける。周囲にコンベアが左回りに回転しているので、その方向へと回りながら、砲とミサイルをロックし撃ち続けよう。エッグキャリア内で参式レーザー銃を手に入れていると攻略が楽だぞ。



最後のエメラルドを探せ KNUCKLES STORY



残りのかけらがエッグマンの空中要塞の中にあるとエメラルドに告げられたナックルズは、偶然近くを通りかかったガンマを追って、ミスティックルーインに格納してあったエッグキャリアに潜入する。



船の変形後、プールからステージに入れるようになる。

KNUCKLES STAGE 5 SKY DECK スピードハイウェイ

船の傾斜をコントロールしよう

このステージのキーとなるのがスタート地点すぐにある制御レバー。これを前後左右に押し引きすることで船が傾き、いくつかの仕掛けを作動させることができる。レーダーが反応しているのにかけらが見つからないときは、このレバーを仕掛けが作動する方向に傾けてから再びこの場所へ来てみよう。何かしらの反応があるはずだ。

POINT① シャッターやブロックを動かせ

仕掛けとスイッチが離れている場合、どちらに倒していいか判別がしにくくなる。混乱しないようにスイッチのある方向を確実に覚えておこう。まず最初にスイッチをいずれかに倒しておくのも手だ。

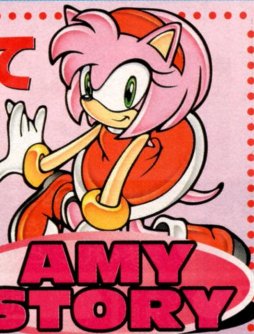


POINT② 砲台は早めに壊しておく

ここでの探索で最もやっかいな存在がいくつも配置された砲台。ここへ来る前に手に入れたファイティンググローブで、砲台を確実に壊しながら探そう。パワーをためている間にやられないように。



小鳥の仲間を探して AMY STORY



テイルスに連れられてステーションスクエアに帰ってきたエミー。一緒に行動していた小鳥の兄弟がエッグマンに捕まっているということを知り、ミスティックルーインのエッグマンの基地へと向かう。まずはその前に、一度エッグキャリアに行って、右のロングハンマーを手に入れてこよう。ステージ進行がかなり楽になるぞ。敵は相変わらずのZERO。ハンマーで撃退しよう。



アイテムゲット！ ロングハンマー

エッグキャリアへ戻り、ヘッジホッグハンマーに挑戦し3000点以上を取ると、攻撃範囲が大きくなる「ロングハンマー」が手に入る。回転ハンマーと併用すると強いぞ。



連れ去られたカエルくん BIG STORY



エメラルドコーストでカエルくんを連れ去ってしまったロボットを追ってきた先は、今まさに飛び立とうとするエッグマンの空中要塞だった。カエルくんの匂いを追って、ホットシェルターに入っていく。ここではすぐ釣りをすることができず、少しばかり歩かなければならないが、そこは少しガマン。とにかく大きな魚が釣れるので、トライアルモードではいろんなところを探し回ってみよう。水中から続く通路を行き来するのがポイントだぞ。



アイテムゲット！ レベルアップルアー

エッグキャリアの3つの扉の右の奥には最後のレベルアップルアーが隠されている。エミーがいた牢屋の一番右だ。これで2000g以上の大物も釣ることができるぞ。



AMY STAGE 3 FINAL EGG ファイナルエッグ

ZEROがまた来た!!

ソニックが来るときとはかなり敵の数が減っているものの、やはり手強いステージであることは確か。ハンマージャンプを駆使して、とことん逃げ回ろう。ロングハンマーがあれば、攻撃も楽になるぞ。

POINT① 何でもハンマーで壊せ!?

レーザーを撃ち出すスパークユニットや、序盤に出てくるマジックハンドはハンマーで壊すことができる。エミーは勢いで進むキャラではないので、ダメージとなる要素は確実に壊しながら進もう。



ただし追っ手のZEROの動きには十分注意しよう。

POINT② 扉はランダム!?

ステージ後半にある5つの扉のある部屋の出口は、プレイのたびに変わっている。見分ける方法は今のところ発見されていないが、ランダムのようなので、ひとつひとつ出口を探して歩こう。



ここは時間がかかっても弊害はない。のんびり探そう。

BIG STAGE 4 HOT SHELTER ホットシェルター

ドーナツ状の水槽にカエル君が！

ビッグもいよいよ最後のステージ。カエルくんは通路を道なりに進んだところにあるドーナツ状の水槽の中にいる。スイッチを入れて排水し、釣り上げて助けよう。ステージはこれでクリアだが、まだまだ釣れるぞ。

POINT① 栓を抜いてみよう

カエルくんのいる水槽から上へと続く水路の先に、魚のいない丸い水槽がある。この底にある栓のところにルアーを沈ませて針を引っかけて抜いてみよう。さらに先へと進めるぞ。



ルアーを引っかけたらレバーを左右に入れると抜ける。

POINT② ルアーでガラスを割ろう

一度カエルくんのいた水槽に戻り、別の水路を通って進むと、エッグキャリアの機関部に入れる。ここにある水槽は、写真のあたりを狙ってキャストするとガラスが割れ、魚を釣ることができるぞ。



ガラスの上に乗ったままキャストすると確実だ。

ごきげんチャオ！チャオ！

動物パーツ特集 最終回チャ〜



チャオ！　動物さんを抱っこさせて、かわいいチャオを育てていく特集は今回が最終回。基本的な法則を覚えたら、今後はその知識を生かして、オリジナルチャオに挑戦してね。

動物さん抱っこでチャオが変化する特集の最終回は青グループだよ。以前にもお伝えしたように、青グループの動物さんを抱っこした場合のチャオの体の色の変化はランダムに起こるんだ。だから今回紹介するチャオたちの体の色も、一例として見てみてね。

ただし、体の色の変化はランダムだけど、手足のパーツや特徴は、きちんと動物さんから受け継ぐよ。だから、青グループの動物さんの特徴をチャオに付けたいときは、今回紹介する動物さんを抱っこさせてあげてね。

今週は青グループだよ！





青グループの動物を抱っこしたチャオ

動物さんを抱っこさせるタイミング？　それとも単なる神様の気まぐれ？　どんな理由であれ、青グループの動物さんを抱っこさせると、ガーデンがカラフルになること間違いないよね。

コアラさん＋チャオ



耳



コアラさんは大きなお耳を持っているのに、なぜかチャオにはお耳がなくなっちゃうんだ。足は大きくなるのにね。

後ろ姿



今回の場合は、紫グループの動物さんを抱っこしたときと同じような変化をしたチャオ。でも羽はオリジナルだね。

頭



頭の上のボンボンが茶色になったのは、紫グループの動物さん抱っこのときと一緒だね。

特徴は？



ラッパ吹くチャ〜、なチャオを育てたかったらコアラさんを抱っこさせるんだ。ガーデン中のチャオに抱っこさせると、とってもにぎやかになりそうだね。

モグラさん＋チャオ



耳



まるでツノみたいになっちゃったモグラさんチャオのお耳。手と足の先の鋭い爪も、土を掘るモグラさんならでは。

後ろ姿



頭の上のほうと、後ろ、そしてお耳が全部同じ色になったよ。背中のオリーブグリーンもきれいでしょ？

頭



頭の上に付いているボンボンは、体の色と同じになったよ。お耳の小ささが目立っているよね。

特徴は？



ちょっと見ただけではわかりにくいけど、腕の動きは壁を掘るような仕種になるよ。まるで踊っているような、リズミカルな動きだね。

スカンクさん＋チャオ



耳



とんがった小さなお耳がかわいいスカンクさんチャオ。手、足、しっぽは全部同じ色になっているんだ。

後ろ姿



オリーブグリーンの体に、紫と黒のフサフサのシッポ！　どの動物さんを抱っこさせるよりも、シッポは大きい？

頭



体の色よりちょっぴり濃い目のボンボンとお耳。額に入った3本のシマシマが目立っているよね。

特徴は？



スカンクさんチャオの特徴はお絵描きだよ。その時点で一番大好きなプレイヤーキャラの似顔絵を描いてくれるんだ。自分の顔を描くこともあるよ。

いろんな動物さんのパーツをくっつけチャオ！

3回連続で特集してきた動物さん抱っこだけど、基本を勉強したら次は応用しなくちゃね。そこで、いろんな動物さんのいろんなパーツをくっ付けてみたよ。どんな動物さんを抱っこさせたかはヒミツ！ みんなもいろんな動物さんを抱っこさせて、自分だけのオリジナルチャオを育ててみてね。

羽を大きくしてみたよ



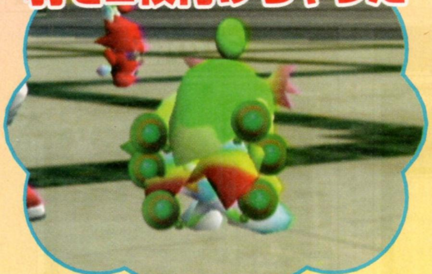
紫グループの動物さんをメインに、ちょっとだけ他のグループの動物さんも抱っこさせてみたよ。床に影ができているのがわかる？ 普段でも宙に浮いているんだ。羽の色もきれいでしょ。



スレンダーなチャオ！



羽を2枚付けちゃった





今週のチャオ全員集合



いろんな動物さんを抱っこさせたチャオ。一度転生したあとは、赤グループの動物さんを抱っこ。そうしたらビックリ、お顔の形が変わっちゃったうえに、体中真っ赤でスリムになってきたよ。最近は緑グループの動物さんを抱っこさせているので、シッポや手のパーツは変わったよ。

親バカさん集まれ〜

ドリマガ読者のチャオ自慢!!

大好きなチャオをもっと身近に感じたい、そんなドリマガ読者の思いが伝わってきそうな“チャオ自慢”のコーナーだよ。

青野海ちゃんのおたよりにもあるけれど、似顔絵を描いてくれるスカンクさんチャオってかわいいよね。お口の中でフニュフニュと何かつぶやきながら、一生懸命絵を描く仕種を見ていると、つい抱きしめたくなっちゃうんだよね。でも抱きしめちゃうと、チャオの絵が未完成になっちゃうし……。ついついモニターの前で判断に苦しんじゃうでしょ？



栃木県のうしねこちゃんがステキな夢をイラストにして送ってくれたよ。夢の中でもチャオに会いたいね。

とってもかわいい“あみぐるみ”が届いたよ

岐阜県のトモちゃんからあみぐるみの“おすわりチャオ”が届いたよ。何度も編み直して、頑張って作ってくれたんだって。こんなチャオなら、みんなもほしくなっちゃうよね。



ナナメ前



正面

おすわりチャオ



後姿

どこから見てもかわいいチャオ。手のひらサイズでとってもプリティ！ トモちゃんの希望どおり、ソニックチームに届けるね。



埼玉県の青野海ちゃんの愛チャオイラストだよ。チャオをかわいがって育てて、いろんな似顔絵を描いてもらおうね。

おたより待ってるチャオ！

今週紹介した“おすわりチャオ”のあみぐるみの感想はどう？ みんなも自分のチャオへの思いを作品にして送ってね。希望があれば、編集部が責任を持ってソニックチームにお届けするよ。

さてさて、自分の愛するチャオを全国のドリマガ読者にお披露目する「ドリマガで自分の愛チャオをデビューさせよう！」企画と、チャオを育てるうえでの疑問を直接チャオチームに聞けちゃう「チャオチームに聞く、チャオ質問スペシャル」では、まだまだおたより募集中。応募の際は、電話番号（メールアドレス）を忘れずに書いてね。

もちろん愛するチャオのかわいいイラストも待っているので、下のあて先までドンドン送ってね！ みんなの応募を待っているよ。

あて先 〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「ごきげん チャオ！チャオ！」係



ぷよぷよ～ん

●セガ●発売中（3月4日発売）●5,800円●対戦型アクションパズル●1～4人プレイ可能●ぷるぷるぱっく、VM対応

初心者のための連鎖講座 その2

連鎖の組み方

ぷよぷよにはいろいろな連鎖の方法があるが、基本はこの3パターン。多少のおじゃまぷよに強い階段積みと、落ちてくるぷよに臨機応変な対応ができるはさみ込みやカギ積み。そして、手軽にできるカエル積み（何となくやっていてできてしまうフィーリング連鎖の一種）だ。特に前者2つは、必ず覚えなくてはいけない重要な方法。まずは、これらの方法を覚えてしまおう。

●これくらいできればOK！

CPU戦をクリアするには、連鎖を組めないとやっぱり難しい。勝ち抜くためには大体5連鎖を組めるくらいの腕はほしいところ。他の人と対戦をするにも、やはり5連鎖というのが条件になってくる。まずはコンスタントに5連鎖を組めるぐらいになろう。



階段積み



上の写真のように1つずつ横にずらしながら積む方法が階段積み。3.1という並べ方だけでなく2.2、1.3という並べ方でもOK。

はさみ込み



少し難しい積み方といえるはさみ込みは、上級者向けの連鎖の積み方である。この、はさみ込みの発展型にカギ積みもある。

その他

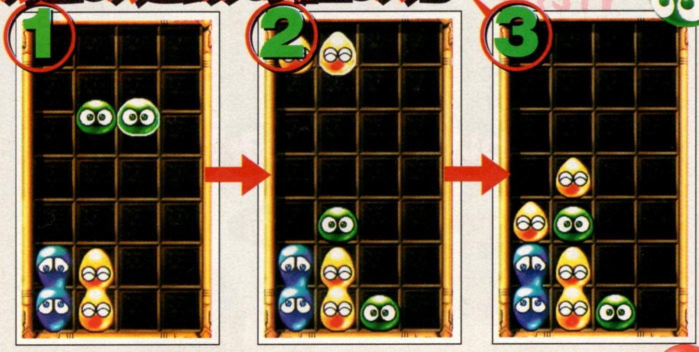


何も考えないでどんどんぷよを並べていく方法。そして、頃合いを見て下の方から連鎖開始。運がよければ、大連鎖になることも？



はさみ込み連鎖の組み方

①まず土台を作って、黄色のうえに1つ違う色のぷよを置く。②そしてその上に黄色を置けばいい。③この後、1個はずれた黄色の上に青を2つおき、緑を消せば連鎖スタート。ココでもう一回同じことをすれば連鎖数を増やしていくことが可能だ。はさみ込みの利点はさまざまな状況に対処が出きる点。しかし、起爆点が埋もれやすいという欠点もある。



ステージ紹介

STAGE（ステージ）9（ナイン） ～ハーピー

毎度のことながら、その美声（音痴）を余すことなく披露してくれるハーピー。彼女もコンサートを開くために人を待っているみたいなんだけど……。あれ、前にもそんなことを言っていた人がいなかったっけか？



特技が特技なだけに長期戦は免れない。相手の特技が切れるまで粘れ！





変わるわよ～

おじゃまぷよをランダムで色ぷよに変化させてしまうハーピーの特技。よって、おじゃまぷよが存在していないフィールドで使用しても、その意味はなさない。相手が大連鎖で攻撃してきた時に回避＆反撃のために使っていく必要がある。

特技のタイプを覚えよう！

今回から加わった特技システム。まずはそのタイプを把握しよう。特技のタイプは大きく分けて攻撃、防御、特殊の3つ。①攻撃はその名のとおり自分から進んで使っていくタイプのもの。②防御は相手の攻撃に合わせて使用するもの。そして、③特殊はランダム要素が大きく関わってしまい、使いどころが非常に難しい特技となる。

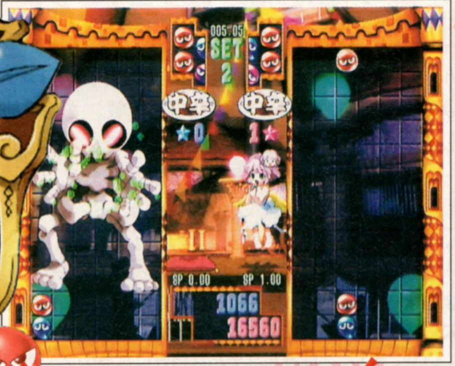




攻撃タイプ

基本的に自分から積極的に使用していく特技。攻撃タイプの特技は、防御に使ってしまうとその力の半分も出せないというものもあるので、ココだと思った時には積極的に使っていく必要があるぞ。特にスケルトンーTのものがその典型的な特技だ。

キャラクター
- スケルトン—T
- セリリ
- すけとうだら
- ドラゴン



Point

自分から攻撃していくため、積極的に使用していくタイプの特技、特にセリリ、ドラゴンはその効果を使って対戦開始に必ず全消しをすることができてしまうという驚異の強さを持つ。セリリはぷよをつなげないように、ドラゴンは縦に4つぷよを並べて、それぞれ特技を発動すれば、あっという間に全消しのでき上がり！

防御タイプ

相手がおじゃまぷよを送ってきた時、または送ってくる前に使用する特技。攻撃には使いづらく、特技を狙うと受け身にまわることが多くなる。多少の連鎖なら防御してしまう能力があるが、大連鎖に対しては無力。その能力を過信しすぎないように。

キャラクター
- アルル
- ルルー
- ドラコケンタウロス
- チコ
- キキーモラ
- ハーピー
- サタンさま



Point

アルル以外はおじゃまぷよを送られてきてから特技を発動し対処するタイプ。どれもおじゃまぷよをすべて消すか、色ぷよに変えてしまうため、おじゃまぷよを送られてきても自分のペースで連鎖を組める。ただし、おじゃまぷよが送られてきてからじゃないと意味がない技が多いので、それまでは自分で連鎖を組もう。

特殊タイプ

ランダムor運という不確定要素が多く絡んでしまうものや、その能力が低く、このステージのこの場面というように使いどころが限定されてしまうため、攻撃や防御にも使いづらい。だが、その限定されたステージでは強力な特技に変化することもある。

キャラクター
- アーちゃん
- のほほ
- シェゾ
- ウィッチ
- パノッティ



Point

のほほの特技はその名のとおりスロットにすべてを賭ける特技。連鎖が起きやすいように積むこともできるが、それくらいなら最初から普通に連鎖を組んだほうが速いということになりかねない。アーちゃんもランダムで12個のぷよを消すという、毎回決まった場所を狙えないため、タイミングは難しい。

STAGE 10（ステージ テン） 〜ウィッチ〜

魔法を研究し、研究のため読書に勤しむウィッチ。アルルと一緒に訪れたドラコ＆セリリのことを見て、何か悪いことを企んでいるみたい。なになに、龍の尻尾と人魚の鱗って、もしかして？



特技があまり強力ではないため、CPU戦は難なく勝てるだろう。





フォーリンサンダー

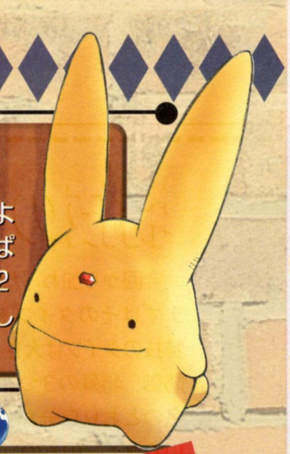
フィールド上で一番高いところにあるぷよに雷を落とし、その一列のぷよと、接続しているぷよを消し去るというこの特技。かなり使いにくいが、その隠された力はストーリーモードの遺跡ステージでその力をいかんなく発揮してくれるぞ。

発売記念集中連載 ぷよぷよ〜ん

ぷよぷよ〜ん ぱらだいす

第5回

ぷよぷよファンのため「ぷよぷよ〜んぱらだいす」、略して『ぷよぱら』。今回のぷよぱらは、当社比2倍の拡大バージョンでお贈りしたします。それじゃ、いくよ。



発売記念特大号!!

祝！「ぷよぷよ〜ん」発売!! てなわけで、今回のぷよぱらは拡大バージョンでお届けします。今回は今までみんなが送ってくれたイラストを一斉放出しちゃいます。さらに、美少女（美男子）コンテストの中間報告も掲載。さて、誰が1番か？ ところで「ぷよぷよ〜ん」買ったかな？ まだ、買ってない人はお店にダッシュ!!

●次のぷよぷよの名前を勝手に大予想!!

◆ボクの考えた次のぷよぷよ→『ぷよぷよ呉』：三国志風に。技は火計とか、そんなんになる。いや、まじで。姉妹品に『ぷよぷよ魏』や『蜀』も……あッ、最後まで聞いてお願……」（東京都／すべ）

──さっそく来ました。次のぷよぷよ。うーん「ぷよぷよ呉」。三国志風ってのがポイント高し。ということはみんなそんな格好になるの？ 例えば、シェゾが蛇矛もってたり、女の子キャラがみんな中国の民族衣装に身を包んでいたり……。でも、ちょっと見てみたい気もするけどね。



美少女（美男子）コンテスト 中間報告

1位 アルル・ナジャ

一応主人公の面目を保ったアルルといったところかな。安定した人気はあるけど、辛うじて1位になったって感もある？ 2位のシェゾの勢いが凄まじいから、次回の1位の座は危ないかも。

2位 シェゾ・ウィグィィ

男キャラで唯一ベスト5に入ったシェゾ。サタンさま以外の敵が両生類や子供ですからねえ。しかしこの勢いだと1位に躍り出るのは時間の問題？

3位 ウィッチ
4位 ルルー
5位 チコ

2位以下はこのとおり、今回新キャラのチコが4位に食い込んできましたね。それにしても美少女コンテストといつも言っているドラコの姿が……。



もう1つのぷよぷよ〜ん チコの日記 Chico's Diary 毎週更新 その5

道草のススメ

今日はおばあさまに頼まれて薬草を摘みに行ってきた。薬草は薬として使うだけじゃなくって、実はお料理に使うことも多い。体にいいからっていうのはもちろんなんだけど、実はちょっとしたお料理の隠し味なんかにもなる。特にこの雪解けの季節にしか採れないっていわれている薬草は、すごく香りがいいから私も大好き。だから、いつもだったらちょっとメンドウだな〜って思っちゃうようなおつかいでも、今回はガンバリがいがあったわ。
お目当ての薬草が生えている山はとっても高いんだけど、薬草が採れるのは結構低いところなので大丈夫。去年まではおばあさまと一緒に採りに行ってたんだけど、「今年は1人で行けるかい？」って聞かれたから、「うん」って言ったの。私だっていつまでもコドモじゃないし、おばあさまも山登りはたいへんだろうしね。
薬草がたくさん生えているのは私が登って来たほう、まだ雪の残っている山の北側。ほとんど雪の積もらない南側には、この薬草はあんまり生えないし、生えていても薬としての効果が弱いんだって……。それにこの山の南側は急なガケが多くて危ないから、おばあさまにも行ってはダメって言われていた。だから去年もおとといしも、そしてその前もずっと、山の南側には行ったことがなかった。でも、行ってはイケナイって言われると、余計に行ってみたくなるものよね。
薬草を採ったところから、また少し登って山の南側にまわった。地面は確かにゴツゴツしていて怖かったけど、それよりもそこから見えたたくさんの湖が、すごくきれいでステキだった。湖って近くでなら見たことがあったけど、山の上から見下ろすと、また全然違う感じがした。
景色をぼーっと眺めていたら、突然バサバサっという音がして、たくさんの鳥たちが目の前を通り過ぎていった。ちょっとびっくりしたけど、鳥たちが飛ぶ景色はさらにキレイで、来てよかったって思った。
言いつけもたまには破ってみるものね。
……
帰りの時間が遅くなったから道草したのがばれちゃって、おばあさまに叱られたんだけど、顔はあんまり怒ってないように見えた。今日はおばあさまの気持ちが何となくわかったような気がしたわ。

「ぷよぷよ〜ん」の新キャラ、神殿を守る少女チコの日常を描くチコの日記。開発者書き下ろしのストーリーが楽しめる。今回は道草のお話。



TEXT : かむきひ（KAMKIE）
CG ILLUSTRATION : 戸部淑（TOBE SUNAHO ）

大賞



山口県／柘榴すおうさん

水彩で描かれたキャラクター達の線のタッチや色の塗り方が凄く気に入ってしまいました。



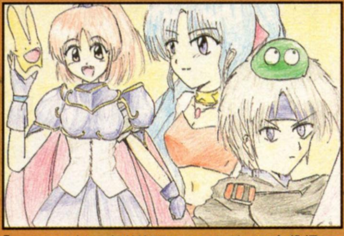
千葉県／みぽさん

お掃除大好きのメイドさんキキーモラのイラスト。こんなメイドさんだったらうちにほしいですね？



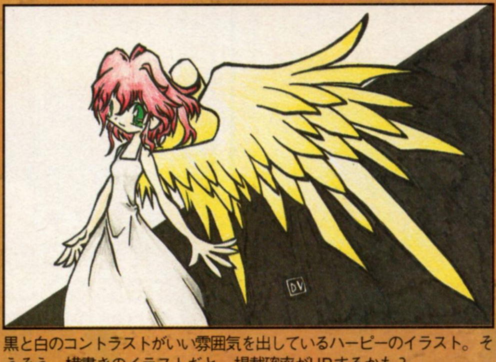
東京都／月島 咲那さん

はい、変態、もといシェゾのイラストです。何もしないでまじめな顔してるとかっこいいんですけど。



北海道／水季さん

「わくぷよ」や、魔道物語A.R.Sなどでの主役級の3人組。それにしてもシェゾの人気は高いですね。



高知県／だーくびじたーさん

黒と白のコントラストがいい雰囲気を出しているハーピーのイラスト。そうそう、横書きのイラストだと、掲載確率がUPするかも？

おおきいイラストコーナー



埼玉県／皐月 朱李さん

あのセリフはどうなんでしょうね。もう発売されていることだし、自分で確かめてみてください。



神奈川県／ユニユモレさん

ちょっと珍しい組み合わせの3人。それにしても、右下のカーバンクルのヨダレが妙に気になるんですけど……。



群馬県／羽柴 鈴さん

そんなことないですよ。編集部内ではかなりの人気を見せてますよ。それに、担当の私もウィッチ好きですし……。

こんなものあげちゃいます！

ぷよぱら採用者の中から何名かに毎回、「ぷよぷよ〜ん」グッズをプレゼント。プレゼントの内容は、開発者描き下ろし色紙や、「ぷよぷよ〜ん」ポスター。その他にも、テレカやプライズ用の人形など、とにかく多くのぷよぷよグッズを用意しました。特に開発者描き下ろし色紙は世界で１枚だけの超レアなプレゼント。色紙を描いているのはメインイラストを担当する單気筒氏とゲーム中のキャラクターやチコの日記でおなじみの戸部淑さんの２名。ポスターはメインイラストとして使用されている單気筒氏の書き上げたアルル、ウィッチ、シェゾの３人のイラスト。テレホンカードもこのイラストだ。



今回は戸部淑さんの色紙を。どの色紙がもらえるかは指定できないのであしからず。

さんくちゅあり



まだまだ

おはがき大募集

ぷよぱらでは、読者からのイラストや文字ネタを随時大募集中です。内容はぷよに関することなら何でもOK。CGなどはデータをフロッピーに入れての投稿も受け付けます。さらに、前回募集した"ぷよぱら美少女（美男子）コンテスト"の投票も行っています。好きなキャラを３名まで書いて送ってください。通常は１ポイントで、イラストの場合は３ポイント加算されます。どんどん送って好きなキャラを１番にしちゃおう。それと、前回に募集をした108連鎖＆激辛なぞぷよコンテストにもチャレンジしてみてね。

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱ ドリームキャストマガジン編集部
「ぷよぷよ〜んぱらだいす」係

「神機世界エヴォリューション」
特別インタビュー SPECIAL INTERVIEW

非ファンタジー世界を表現する愉しみ



「神機世界エヴォリューション」

●セガ／ESP／スティング ●発売中（1月21日発売）
●5,800円●1人プレイ専用

独創的な作品を手がけてきたスティングが、その手腕をいかんなく発揮した本作。今回はディレクターの冨田氏に、これから表現したい世界や多くの開発秘話など、貴重なお話をうかがうことができた。

冨田佳寿

STING

FIRST PRODUCT DEVELOPMENT （株）スティング「神機世界エヴォリューション」ディレクター

YOSHIHISA TOMITA

profile （株)スティング第1開発部所属。グラフィッカーとして活躍後、企画に専念。本作ではディレクターをつとめ、システムのアイデアや、内外スタッフの意見を1つのゲームに統合させた。







次こそは鉄道を登場させてもっと広い世界を描きたい

機械文明にこだわりをみせた新しい世界観

――発売から1カ月ほど経ちましたが、反響は？

冨田　アンケートハガキやメールもかなりの数が届いており、大変嬉しく思っています。ユーザーの年齢層を見ると、非常に幅広い層から支持をいただいているんです。女性の方にもすんなりとゲームに入ってもらえたようですし、とくに小さなお子さんにも遊んでもらえているのが新鮮でしたね。ユーザーサポートに「メッセージの漢字が読めなくてゲームが進められない」と電話をかけてきたお子さんがいたんですよ。ですから「ああ、もうちょっと簡単な漢字にしておけばよかった」って(笑)。文章のカッコよさを表すための漢字と、ひらがなにして誰にでも読めるようにする加減など、まだまだ勉強することは多いです。

――ユーザーには「エヴォリューション」独自の世界観も大変好評のようですね。

冨田　私たちスタッフにとっても、この機械文明の世界は魅力的ですね。これからも大事にしていきたいと思ってます。飛行機や巡洋艦以外にも、会話の中だけですが、鉄道が出てくるんです。マグの住んでいる町に鉄道がひかれるらしいというエピソードなんですが、「あの鉄道はいつになったらひかれるんですか？」というユーザーからの質問もけっこうありまして(笑)。今回は設定のみにとどまってしまいましたが、機会があれば鉄道とからめて世界観の広がりを表現したいですね。

――RPGではおなじみのマジックポイントがないなど「魔法のない世界」が徹底されてますね。

冨田　「RPGにはあたりまえの存在である魔法を一度やめてみよう」と、初めからシステムにもMPは入れないつもりでした。そのかわり採用したのが、格闘ゲーム的なエッセンスをもつ必殺技とファイトゲージです。敵から攻撃を受けるごとにポイントが増えるのではなく、自分からコマンドを実行して、積極的に動くとポイントが溜まるようにしたかった。今回、サイフレームというちょっと新しいアイテムが出てきましたよね。武器とし

リアルさよりもディフォルメ表現のおもしろさを追求した

ての役割が多かったんですが、このサイフレームについてはいろいろな可能性が見えてきたと思うんです。使いかたを発展させていけば、オープニングムービーのような活劇シーンをゲーム本編内で実現できそうですし。

――モンスターを倒してお金がもらえないのも、「RPGのお約束」に対する疑問から？

冨田　スティングのゲームは、なぜか敵を倒してもお金がもらえない場合が多いんです(笑)。やっぱり、モンスターを倒してお金が手に入るのは変だな、と。まあ、まれに持っている敵がいてもおかしくはないでしょうが、会う敵すべてが持っているのはおかしいですよね(笑)。ネコに小判じゃないですが、敵のほとんどはモンスターですから。また、お金を稼ぐ手段としてアイテムを換金できるようにしたのは、自分の持ち帰ったアイテムに価値を持たせたかった理由もあります。

――お金といえば、マグの莫大な借金は……。

冨田　マグの借金はマイナスイメージではなく、クスッと笑えるテイストを加えるために入れた要素なんです。最初は設定だけだったんですけど、最終的にはシステムに盛り込まれて、全部返済するとソシエテからごほうびのアイテムがもらえるようになってます。クリア後より、前のうちに返済すると、いいものがもらえますよ。２回目の金額はかなり厳しいですが、全部返してさらにお金を貯めているパワフルな人もいますから(笑)。お金を貯めるなら、マグのスチールパーツを使って敵から高価なアイテムを盗む方法がおすすめです。

ドリームキャストならではのポリゴンキャラクターの描写

――世界観以外に、こだわりをもった部分は？

冨田　キャラクターのディフォルメ感でしょうか。どうしてもポリゴンを使うと、リアル志向に行きがちですよね。ですから、こんなおもしろい表現もできるということを示したかった。開発中は「エヴォリューション」の画面ばかり見て感覚がマヒしていたんですが、他のハードのディフォルメキャラと見くらべると、やっぱりドリームキャストの性能はすごいと実感しますね。苦労したのは、キャラクターの表現を「どこまでやるか」ということでした。作っている段階ではDCのRPGの“お手本”もありませんし、「どこまで作り込めば合格なのか」がまったく見えてなかったんです。ポリゴンを増やしたり、逆に減らしたり、完成するまでのさじ加減は本当に苦労したところです。動かすのにもっとも苦労したのは、やはりマグで、主人公だから全キャラクターの基準になりますし、体につけているパーツがとても多い。省くこともできるんですが、なるべくイラストの雰囲気をそのまま出したかったんです。デザイナーの間では「腰のポーチなんかいらないんじゃないか」「いや、これは入れるべきだ」って、ずいぶん葛藤があったみたいですし。そういう思い入れもあって、細かいパーツを再現しています。

多くのユーザーを魅了した生き生きしたキャラクター

――マグがベッドから目覚めるシーンは、ヘッドギアをちゃんと外していたりして細かいですね。

冨田　寝間着姿が理想だったんでしょうけどね(笑)。他のキャラも、冒険に行くときとそうでないときは服装を変えてメリハリを出したかったですし。そうそう、リニアの体操着姿は要望が多いですね(笑)。設定イラストにはサイフレームを外したチェインも描かれています。ストーリーが固まっていなかった頃は、マグの入浴シーンなんて話もありましたし、テスト用に何も装備していないマグも存在しました(笑)。それを戦闘のテストで使うと、マグが裸で戦っているという(笑)。開発中ならではの話ですけど。

――他にも製品版に入らなかった要素が？

冨田　初めの頃は、もう少しキャラクター同士の掛け合いが多かったんですね。設定を作る段階で、その辺のエピソードも考えながらやってましたから。一緒に遺跡のボスを倒したことがない仲間キャラがいると、帝国軍との戦い前でちょっとセリフが変化するのは、キャラ同士の仲よし度みたいなものを表したかったなごりなんです。しかし感情のパラメータを作ってしまうと、ちがった方向のゲームになってしまう。結局、一緒に冒険したのかどうかで会話が変わるぐらいに留めています。アイデアはたくさんあったんですけど、やはり１つのゲームとしてまとめる段階で、余計なもの、今回は必要ないっていうものは除外して、気軽に遊べるためのゲーム性を優先させました。

――でも、仲よし度パラメータが入った「エヴォ」も遊んでみたかったですね。きっとユーザーも…。

冨田　ユーザーにキャラクターを気に入ってもらえたのは嬉しい限りですね。実はこの間、スティングのホームページで「バレンタインメール企画」をやったんです。締め切りまでにメールを送ってくれると、2月14日には返信メールが届くというもので。リニア宛てとチェイン宛てとペッパー宛てを作って、各キャラクターからの返事と、チョコレートを渡そうとしているスペシャル画像がもらえたんです。予想していた以上の数のメールが届き、ドリームキャストを使って送ってくれた人もかなりいました。掲示板にも「返信メールが来ました！」なんて書き込みもあって、この企画はかなり好評でしたね。



KEYWORDS インタビューからこぼれたキーワードをチェック！

1 キャラクターの身長差

ディフォルメ感の強調として、キャラクターの身長差がはっきりつけられている本作。そのせいで、しゃべっている人の顔が隠れないよう、メッセージ枠の位置にも細かい配慮がみられる。



2 スティングのRPG作品

モンスターを倒してもお金が手に入らないのは「トレジャーハンターG」(SFC)、「バロック」(SS)も同じ。お金よりもアイテム重視なのがスティング流？

3 一番人気はリニア

主要キャラクターのなかでも、ダントツの人気を誇るのがリニア。セリフらしいセリフをまったくしゃべらず、しぐさだけで感情を表現する異色のヒロイン像がプレイヤーに強い印象を与えたようだ。エンディング後は可愛くしゃべるようになるので、さらに人気が上昇するはず。





4 装備をはずしたマグ

ダンジョン探索の仕事を終え、その翌朝にマグがベッドから目覚めるイベントに注目。そのワンシーンだけ、いつも装備しているゴーグルやサイフレームをはずしているのだ。



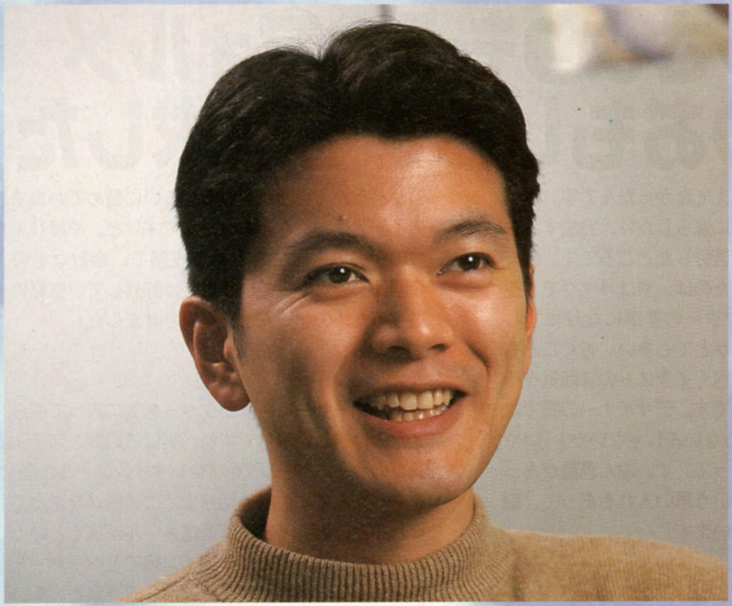
5 大陸鉄道のエピソード



町の住人やペッパーの話を聞くと、陸の孤島パンナムタウンも開発され、近々大陸鉄道がひかれるらしい。ゲーム中でこの鉄道は話にのぼるだけだが、「2」への伏線になるかも？

Printed in Japan　T1126423030420　雑誌26423-3/19

週刊ドリームキャストマガジン 1999●3月19日号●Vol.10
1999年3月19日発行(毎週金曜日発行)第16巻10号通巻249号　発行人・岡崎　眞　編集人・稲葉俊夫　発行 ソフトバンク株式会社出版事業部　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話　営業03・5642・8101　編集03・5642・8125
ドリームキャスト今春の話題作を総力紹介！
定価420円 本体400円
SOFTBANK



キャラの身長差が影響したイベントシーン制作秘話

――開発スタッフの間で評判のいいシーンや、冨田さんがとくに気に入っている場面などは？

冨田　スタッフの間では、「オレはこのシーンがいい」「私はこのシーンが好き」という感じで、好みはバラバラみたいですね。みんなそれぞれ思い入れがあるみたいで。帝国軍から逃げるシーンで、マグたちをカメラが回転しながら追うところとか、オープニングでマグがリニアの手を引いて逃げるシーンがいいっていう人もいますし。私が気に入ってるのは、終盤の橋の上でオイゲンと対峙するシーンでしょうか。イベントは担当スタッフが何度も試行錯誤していました。最初に画コンテを作ってもらって、それに合わせてカメラを動かすんですが、実際に背景を用意してから、さらに調整が必要なんです。イベントは時間も労力もかかりましたが、そこは担当者がかなりがんばってくれたので想像以上にうまくできたなと思います。

この世界を他のメディアにも展開していきたいですね









――たしかにイベントシーンなどでは雑誌用のサンプルロムが新しくなるたびにカメラの動きが変更されたり、最後まで作り込んでいるようでした。

冨田　ええ、キャラクターのセリフが出るメッセージ枠がありますよね。その位置ひとつとっても、画面のバランスが変わったりするんです。画コンテどおりに作っても、枠でキャラの顔が隠れてしまったり、彼らをおさめるスペースがなくなったりと障害が出てくる。そうした配置を修正する作業では苦労しましたね。「エヴォリューション」のキャラクターは、あえて身長差を極端につけているんです。たとえば、メインキャラクターのなかでもグレとマグではかなりの身長差がありますよね。2人が同じフレームに並んでいる場面を撮ってみると、背の高いグレの顔が写らない(笑)。このように、身長差が少し曖昧に描かれている画コンテと、実際の場面とのギャップが発生するんです。オカリナを吹いているリニアを、グレとマグが見守ってるシーンがあるじゃないですか。あの場面をよく見てもらえると、試行錯誤のうえに微妙なバランス取りでおさめた苦労がわかってもらえると思います。

サイフレームがさらに強化!?高まる続編への期待

――気が早いかもしれませんが、「エヴォリューション」の続編の可能性はあるでしょうか？

冨田　そうですね、やはりユーザーの期待に応えて、ぜひやりたいと思ってます。「エヴォ」の世界はどんどん広げていきたいし、他のメディアにも展開していけたら楽しいですよね。今回は、設定では存在しているのに未登場の人物も多かったんです。例えばチェインのお父さんはサノバ・ガンという名前で、別の国に住んでいるとか、表に出てこない設定がまだまだあるんですね。「2」の制作が決定したら、そうした設定を生かしつつ、さらにサイフレームの使いかたを発展させたい。今回はわりとせまい空間での戦いが多かったので、次は戦闘以外にサイフレームを使うといった展開にも挑戦したいです。最後に、ユーザーの方にお願いしたいのですが、アンケートや雑誌などのハガキは必ずスタッフが見ているので、要望があったらどんどん寄せてほしいですね。みなさんの声は必ず吸収して、次回作できちんとお応えします。

TOPICS 『ミニスカポリス』に「エヴォ隊」出現！



2月19日、26日にオンエアされた『出動！ミニスカポリス』（テレビ東京・金曜25：30～）に、マグ、リニア、ペッパーのコスプレ3人娘が登場。彼女たちは罰ゲームをかけてミニスカポリスにダッシュ競争を挑み、3勝0敗でみごと完全勝利。最後は、全員で「エヴォ」をプレイして盛り上がったのだ。

収録は1月28日にお台場で行われた。極寒の中、マグ、リニア、ペッパーで結成された「エヴォ隊」が大活躍。



shinki-sekai

「エヴォ」ファンの熱い声に応えて、描き下ろしのスペシャルコミックが帰ってきた！今回は熟練冒険家ペッパーによる戦闘講座。マグといっしょに必殺技のコツを学ぼう。



戦国TURB じのたいDX



クネップ デザイナー
黒柳陽子
【nano-Ray-speX】



NECホームエレクトロニクス
プロデューサー
増谷正夫
【羊博士】

TURB世界のビッグ2ついに登場!!

苦節(笑)8週、なのれー博士が"じのたい"にやってきた!

新年vol. 2号の立ち上げから苦節8週、ついにTURB世界の生みの親、プロデューサーの増谷さん&デザイナーの黒柳さんが"じのたい"に登場!

この2人はかつてPC-98シリーズ対応のフリーソフトとして"戦国TURB"を完成させた張本人。今回のDC版でもプロデューサーとデザイナーという形で開発チームを引っ張っている、TURB世界の神様なのだ(実はゲームに登場するひつじ博士となのれー博士は、両名のニックネームを冠した2人の分身)。羊博士となのれー博士の2人のトークを交じえたデラックスバージョンの"じのたい"、開発中の裏話まで飛び出す何でもアリの展開をお楽しみください。

まずは読者からのプレゼント

編集部　今年からの読者にとっては初めまして、ですよね。

黒柳　ですね。でもじのたいはいつも読んでますよ。

編集部　ありがとうございます。今回はお2人のコメントを頂こうと思いまして、読者からの投稿作品を持って来ました。

──おもむろに手渡されたのは黒柳さんにプレゼントしてほしいという読者からのプレゼント、ねこ将軍の編みぐるみだ。

黒柳　すごーい!! ありがとうございます。耳とれるー。

──よし! まずは好印象!!



すかさずプレゼント!!

自由な解釈でTURBを描け!!

編集部　"じのたい"ではいろんなコーナーを立てて投稿を募集してるんですけど、その中で一番投稿が多いのがイラストなんです。
──膨大なイラストの山が羊博士＆なのれー博士の目の前に。
黒柳　うわぁ！　すごーい。すごいですね。こんなに。
増谷　うまいですよね、みんな。
黒柳　うしねこ！　この方うしねこさんっていうんですか？
編集部　面白いペンネームもいろいろありますよ。
黒柳　あ、コレ漁んさんオススメの……。
編集部　あ、よく御存じですね。ジェルソミーナ、可愛いですよね。
黒柳　ちゃんとチェックしてますから、「じのたい」。
編集部　おお！　ありがとうございます。ところで、気に入ったハガキはありますか？
黒柳　このうしねこっていう人、インターネットで見たことあるような。なんかいいですよね。うしねこ。
編集部　ペンネームが、ですか？
黒柳　でも、なんかみんな可愛いから……迷っちゃいますねぇ。
増谷　今度のコミケは「TURB本」とか出るのかなあ？
黒柳　投稿ページの常連さんってすごく上手いですよねぇ。
増谷　手慣れてるよね。
黒柳　いろんな絵がありますよね。
編集部　「じのたい」の投稿イラストって、みんな自分流のアレンジをして描いてくれてるんですよ。このゲームのキャラクターって、人によって自由な受け止め方ができるんでしょうね。
黒柳　本当にありがたいです。
増谷　コレどう？
黒柳　あ、可愛い〜！　これ可愛いですねぇ。これチョットいいなあ。
増谷　お、珍しい。スドーたいいん。
編集部　こんなのも来てますよ。
羊＆黒柳　おお〜!!
黒柳　これもいいですねー。あ、これも可愛い〜!!
──両名、しばしハガキにハマる。
編集部　ところで、こんな質問のハガキも来てるんですけど……。
増谷　質問？
黒柳　じのちゃんって30歳なんですかって？　うーん、この質問に答えるとすれば"YES"ですよ。
編集部　なぜ、そういう設定にされたんですか？
黒柳　理由は……なぜなんでしょう（笑）？
増谷　なぜなんでしょう？　まあ、それなりに人生経験を積んでいるってことなんでしょう……。
黒柳　いろいろあったんでしょうねぇ。
増谷　あ、ひつじ博士が来てる。
黒柳　可愛い。人形の顔がいいですよね。
増谷　この人形、実はひつじ兵だったという……。
編集部　え!?
増谷　ひつじ兵だったんですけど、嫌われて捨てられてしまった。それを可哀想だから僕が拾ってあげたという裏話があるんですよ。
黒柳　嫌われたんだよね。
増谷　何階級だっけ？
黒柳　第二階級。成長すると弱っちく見えるとかって散々言われて。
増谷　捨てられちゃった……。
編集部　それは裏設定ですか？
増谷　いや、実際の話ですけど。それをひつじ博士が拾ってあげたっていう……。
編集部　ゲーム中にひつじ博士やなのれー博士という名で登場されてますよね。それに対してのファンコールなんかも来てるんですよ。
増谷　いいねぇ。すごいね。
黒柳　この人、小学校以来で筆を執ったって。選択科目なのかな？
増谷　中学で選択科目？
黒柳　中学で選択か（笑）？
──黒柳はウケると止まらない。
増谷　あ、笑いのツボに入った。
黒柳　もう一鼻水出ちゃう。
増谷　それいいねえ。「もう鼻水出ちゃう」。
黒柳　鼻水の出る面白さ（笑）。
黒柳　あれ？　これは誰だっけ？
増谷　きゃっぽじゃないの？
※きゃっぽとはねこ兵士の階級である。ヨロイを着ている。
黒柳　ああ、きゃっぽか。こうやって描いてるんだ。きゃっぽは顔が一番可愛いと思うんですけど。
増谷　きゃっぽは動きを付けるのに一番苦労したんですよ。肩にヨロイのパーツがあるじゃないですか。あれがあるために動きが制限されちゃって大変でしたよ。

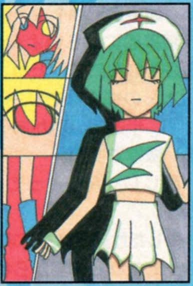
漁んオススメ



北海道・東風平りんどう

このジェルソミーナ、超可愛い。あの性格で憎たらしい顔だったら嫌なんだろうけど、やっぱり可愛いよなあ。ダメなヤツだとは思うんだけど、やっぱり好きだなあ。

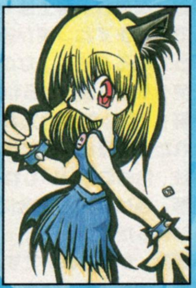
カッコイイ!!



栃木県・さくら

さくらさんもたくさん投稿してくれている常連さんの1人。ビビッドな色使いと格好いいレイアウト。なのれーさんもこのハガキのカッコ良さには注目していたぞ。

こんなじのちゃんもアリ!?



千葉県・ゆりな

風に泳ぐ金髪、鮮やかな青のドレス。なんともハイソなイメージのお嬢様系じのちゃん。読者の自由な解釈によるいろんなじのちゃんを見て、羊＆なのれー両博士も感激。

仕事発注したい（なのれー）



愛媛県・鈴木なると

「おお！　すごーい、すごく手慣れてますよね」（増谷）「これはちょっと、仕事を発注したいですね」（黒柳）なんて会話が生まれた投稿。たしかに手慣れてる…。

細かさに脱帽



香川県・色るり紺

「すごーい。細かーい」（増谷）「一枚のハガキの中にたくさんのキャラを描いてくれたんですね。へー、小さいとこういう顔になるんだ……」（黒柳）

投稿職人匠の技



北海道・中村るーしあ

ひつじ博士こと増谷正夫御大をして「これなんかプロみたいですよねえ」と言わしめた常連パワー。いつも可愛いじのちゃんをありがとう。次も楽しみにしてます。

15歳の才能!?



高知県・だーくびじたー

「え!?　この人15歳なんですか？　15歳でこんなに上手いんだ」。なのれー博士もびっくりのイラスト。そうか……俺より8つも下なのか、そうか……（漁んため息）。

おっ重い…



東京都・S.イヴ.S

すっごくたくさんの絵の具が塗られているため、ハガキ自体が重いです。絵の具を使った投稿も多いですが、手に取った瞬間にインパクトを受けたのはこれだけです。

腹話術人形のヒミツ



北海道・東風平りんどう

もともとはひつじ軍の隊員として使われるはずだった、ひつじ博士の腹話術ダークドール。戦場に出なくて済んだのは彼にとってラッキーだったのかもしれない……？

イラストだけじゃつまんない

編集部　それではそろそろ別のコーナーに行きましょうか。「このキャラのここが好き」っていうコーナーをやってるんですけど……。
黒柳　あ、すごーい。
編集部　ひつじ博士も人気ですよ。一番人気はソノラフェイス。
黒柳　へぇ、そうなんだー！
編集部　女性投稿者が多いので、頭身の高いキャラが“かっこいい”系のキャラとして人気が集中しているみたいですね。お２人が特に好きなキャラは誰なんですか？
増谷　誰かなあ。
編集部　やっぱりひつじ博士？
増谷　ひつじ博士って割と初期にできたキャラなんで、まだヒザがないんですよ。いろいろ動きを付けたかったんですけど地味なキャラクターになっちゃった。それに比べて、なのれー博士はずるい。
黒柳　動かしてって言ったら本当に動かしてくれたんですよ。
増谷　腰までクネクネ振って。
黒柳　それだけが、気に入らないんですよ。なんであんな動きを。
増谷　自分で踊ったからでしょ。
黒柳　そうだったっけ？
増谷　少し脱線しましたけど、最初にキャラのモデリングができたとき「これはイケるかな」と手応えを感じたのはモリーナですね。
黒柳　その前にドッパができたときにはちょっとびっくりするようなことになってた……。あれはちょっと見せられない。
増谷　というわけで、途中まではモリーナが一番好きでしたね。
編集部　途中までは？
増谷　結果的にはらいよんの神様が一番好きなんですけどね。
※らいよんの神様はモリーナにそっくり！　半透明の羽がある。
編集部　微妙ですね。
増谷　同じじゃん！　って感じですけどね。
黒柳　少しだけ豪華なんですよ。透きとおってたりしますからね。
編集部　黒柳さんの方は？
黒柳　えーと、なのれー博士ですか。可愛いですよね(笑)。
増谷　なのれー博士はやっぱり良くできてますね。僕が遊びで絵を作っているときも、なのれー博士を使っちゃいますからね。
黒柳　何か、気合い入れて作ってくれたって感じなんですよ。
増谷　色的にもいいしね。
黒柳　色はなんか完全に指定しちゃいましたね。
編集部　かっこいいですよね。
黒柳　でしょ？　でも緊張して作ったんでしょうね。出来が悪かったら何を言われるかと(笑)。
増谷　もう絶対そうだよね。
黒柳　だって靴の中に火を入れてくださいって言ったら本当に入れてくれたんですよ。頼んだこっちがびっくりしちゃいました。
増谷　そういえば、ぷりも良くできましたね。あと、工事中のねこ大工。アップでは出ないんですけど可愛いから入れちゃいました。
編集部　ぷりと言えば、リングを装備したときなんてメチャメチャ可愛いですよね。
増谷　それと大砲を引きずって歩いてるとき。引きずりながらもじのちゃんより先に走って行っちゃって。「待てっ！」って言ってるのに行って勝手にやられちゃう。
編集部　ゲーム中のお２人へのファンコールも多いんですよ。発売前から好きだったんだけどゲーム中でもイメージどおり、なんて。
黒柳　うれしいですね。本人をイメージして描きましたからね。
増谷　昔から結構、ゲーム中に分身を出してるんですよ。
編集部　そのココロは？
増谷　控えめじゃなくて、俺が作ったんだぞ、っていうアピールみたいなものかな。考えてみたら嫌な奴ですかね(笑)。



「このキャラのココが好き!!」＆「できそこない哀歌」はこちら

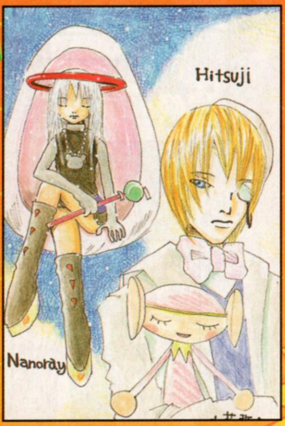
ボンボファン一代!!

岐阜県・神風光



毎週のようにボンボへのファンコールを送り続ける熱烈なボンボファン、神風光さんからの投稿。「おー、ボンボさんに見せたーい」(黒柳)「ボンボさん泣いて喜びますよ」(増谷)よかったね、ボンボさん。

東京都・紫月花弥



お耽美系のひつじ＆なのれー博士です。「お～!!　すご～い」(増谷)「こびてますねぇ。うれしいですねえ」(黒柳)美化された自分の姿に大喜びのひつじ＆なのれー博士。「もっといろいろ描いて」(黒柳)

愛知県・浅魔悠



現在、このコーナーでの一番人気はコイツ。女性投稿者の多いコーナーでは、やはり頭身が高くてキザったらしい、こんなヤツが人気なのか!?「たいていのことなら、私が知っていますが」(ソノラフェイス)

北海道・中村るーしあ



こちら読者諸氏の痛烈な失敗談を告白する自殺コーナー、できそこない哀歌。“できそこなっちゃった”読者たちのエレジーが心に響く。こちらはハムスターのフンを食べてしまった中村るーしあ。ルルル～。

キミたちそんなに美形がすきなのかっ!?



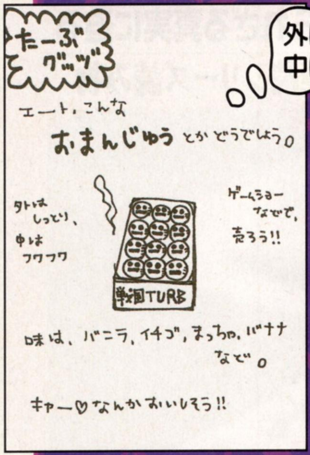
ヤギのフンじゃなくて良かったね

じのたい じのたい じのたい じのたい じのたい じのたい じのたい

やる気企画

TURBグッズを作りたい!!

“じのたい”立ち上げ時からずっと募集してきたTURBグッズ案の中から、気に入ったものをひつじ&なのれー博士に選んでもらった。これらが実現する可能性は高い!?



埼玉県・ミカドK



外はしっとり
中はフワフワ

なのれー博士が「外はしっとり、中はフワフワ」というフレーズに心打たれたTURBまんじゅう。わざと逆にしたところをたたえたいそうです。でも「中はしっとり、外はフワフワ」の方がおいしいかもとも言ってました。食べ物のグッズ案、やけに多いんだよなあ。

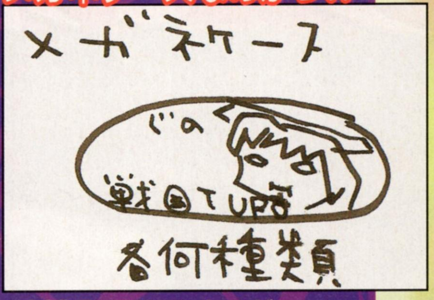
これって、頭が下になるの?



岡山県・貧派

頭から内部に入って寝る“立ち寝布団”。これを見て「頭が下になるの?」と勘違いしたなのれー博士にひつじ博士がひとこと「違うよ」。そりゃ違うよね。ひつじ博士のナイスなツッコミに乾杯!

何故!? 何故にメガネケースなのかっ!?



宮城県・モリコンなのだ!

なのれー博士の考察では、女の子も11歳くらいになるとメガネケースにも気を使いたいらしい。さらに彼女は続ける。「一部を除くと市販のメガネケースってどうでもいいようなデザインのものばかりだよね」。

ボンボさんの声、かなりイイらしいぞ!!

“じのたい”投稿者の中でも屈指のボンボファン、神風光さんから。ハガキの隅に「本当はおしゃべりボンボがほしい」と書いてあるが、ボンボさんの声は本当にイイらしいぞ。ここはひとつ、“おしゃべりTURBキャラ”をシリーズ化するってのはどう?



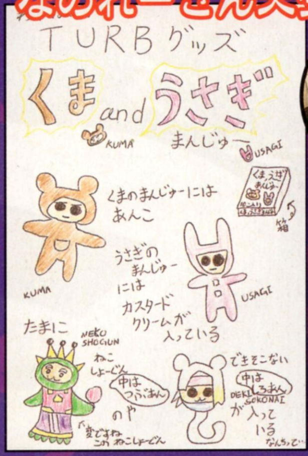
この安定感がイイよね



岐阜県・神風光

これも左と同じく神風光さんのグッズ案。ひつじ博士に「なるほど」と言わしめた“ねこ将軍まねきねこ”。そうやって言われてみればこのねこ将軍、置物としての安定感はかなり良さそう。まねきねこだけでなく、貯金箱としても使えそうな感じ。

なのれーさん大受け!!



京都府・宮前省吾



ただし文章に…

グッズのアイデア自体よりも「くまのまんじゅうにはあんこ」というフレーズになのれー博士が大受けしてしまった迷案がコレ。シナリオやセリフを考える人だけあって、やはりコトバを重要視する!?

編集部　熱心な読者からは早くも続編の希望があるんですけど、実現の可能性はあるのでしょうか?
増谷　より多くの人に遊んでもらえれば続編もある……かな?
編集部　他のTURBシリーズも多くの人に遊んでほしいですね。
※PC用のTURBシリーズは「戦国TURB」以外にも「TURB 1」、「2」、「3」の3作が存在する。
増谷　そうですね、本当はもっといろいろやりたいんですけどね。
黒柳　でも、TURBが全国民から支持されるのもどうでしょうね。
増谷　でもその全員が違う思いで支持するという、普通の映画や音楽みたいになってほしいですね。
編集部　今のゲームは“ハズさない作り”の型にはまっているというか、似た物ばかりでつまらないという声もありますよね。
黒柳　だから構想何年とか、開発費がウン億円とか、そういう部分を豪華にしてウリにするのはどうかと思いますね。ゲームのデキは制作期間じゃわからないですよ。
編集部　そんな中、TURBの独自性っていうのは面白いと思うんですよ。それを踏まえれば続編の希望が出るのもわかりますよね。
増谷　そうですねえ、続編はDCユーザーの方々にもう少しTURBを遊んでもらって、その支持しだいということになりますね。
黒柳　ちゃんと考えてんだ。
増谷　考えてんだよ毎日。
黒柳　それは安心ですね(笑)。
編集部　TURBをより広め、支持すれば続編もあり得ると……。
増谷&黒柳　お願いします。

近日リニューアル!
じのたいへのお便りはこちら

「戦国TURB」の攻略も一段落し、“じのたい”が一新する予定。とはいえ、とりあえず、募集するハガキはおなじみの「このキャラのここが好き」「街で見かけたTURB世界」「ぼくの夢わたしの夢」「できそこない哀歌」「心の最終兵器」の各コーナー。リニューアル後はTURBに関するいろいろな質問にお答えする「TURB質問箱」も設置します。これまで以上に奮って応募してほしいです。「戦国TURB」ファンブックへの投稿も引き続き募集中。「キャラクターへのファンコール」「好きなセリフ」「イラスト」の各コーナーへ応募して、TURBファンブックに名前を残そう。ファン代表となるのはキミだ!

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「じのたい」係

いろいろ投稿ちてね。



特別連載　ドリームキャスト周辺機器物語

Dreamcast Peripherals Story

夢を繋ぐ小箱

知られざる真実に迫る
連続シリーズ読み物



第3回 ビジュアルメモリ

誕生秘話と、その数々の疑問に答える

さまざまな「遊び」とつながる魔法のメモリ

周辺機器というよりは、むしろ新ハードの「本体」と同等の位置づけで開発がスタートした新型のメモリシステム。セガの新世代ゲーム機のメモリは、ただのバックアップメモリではなく、液晶表示が付き、いろんなものと「つながること」で、遊び方がどんどん広がっていく。そんな「新しい遊び」の一翼を担う新タイプのシステムとして設計された。誰もが1つは持っている小さな箱の誕生までの経緯と秘話。そして、みんなが抱いているであろう疑問と謎の数々。今こそ、そのすべてに答えよう。

●型番：HKT-7002●サイズ：幅47㎜／長さ80㎜／厚さ16㎜（突起物含まず）●重さ：45g●メモリ容量200Block（フラッシュメモリを使用）●CPU：超低消費電力型8bit CPU●液晶画面：解像度 横48dot 縦32dot（モノクロ表示）●サウンド：PWM音源1ch●価格2,500円（税別）

持ち歩いてもおかしくないアクセサリーとして——

——“Play & Communication”。入交社長もよく口にする、ドリームキャストのコンセプトキャッチ。この言葉は、普通ドリームキャストに標準装備された“通信機能”のことを指して語られがちだが、実はそこにはもう1つの側面が隠されている。電話回線などを使ったテレコミュニケーションによるネットワークの広がり——。これとは違う“もっと身近なコミュニケーション”も新しく提案することはできないだろうか？　1人より2人で遊ぶ楽しさ、いろんなものと「つなげる」ことで広がる新しい「遊び」のステージ——。新世代ゲーム機ドリームキャストは、メモリのシステムに、まったく新しい“遊び”と“コミュニケーション”を提案する方向で開発が進められた。ゲームのバックアップメモリがコントローラに差さり、液晶表示で内容が確認できる。しかも、それらはいろんなモノに「つなげる」ことができ、単体でもゲームとして遊べる。また、2つつなげて対戦も可能——。それまでまったくなかった商品コンセプトを持つこの小さな小箱は、ビジュアル表示のついた新しいメモリを核とした新システム構想、すなわち「ビジュアルメモリシステム（VMS）」の開発コードネームで浸透していくこととなる——。





液晶画面の適正な表示数を求めて―それは巷の携帯ゲーム大研究からはじまった

Vol.3 Visual Memory



㈱セガ・エンタープライゼス コンシューマ開発生産本部第二開発部 マネージャー
戸崎健司（KENJI TOSAKI）

「一番最初に話していたことは、ドリームキャストがどうだとか、新世代の構想がどうだとかいった、そんな話とはまったく別のところから始まってるんですよ」と語るのは、歴代のセガの周辺機器を開発してきている第二開発部の戸崎氏。「ドリームキャストのメモリのシステムについては、前回お話ししたように、'96年の末ぐらいにコントローラの設計と合わせて構想が始まりました。そして、メモリに液晶を付けようという基本的なイメージは、'97年の2月ぐらいにはできてたんですね。そこからあとは、もう一気におおまかな形が決まりました」――「メモリを各コントローラに差す」「液晶表示を付けることで、画面を見ながら内容の管理を確認できるようにする」「また、それらを個別にゲームとしても遊べるようにする」――。そんな新型メモリの話が固まる遥か昔、開発チーム内ではこんな話が漠然と話し合われていたという。「“趣味はテレビゲームです”って言って、カッコイイって思えない部分がありますよね。“俺ってボーダーなんだよね”って言う人に対して、“俺ってゲーマーなんだ”なんて、言えないじゃないですか(笑)。それってどうしてだろう？っていう話を漠然と話していたことが、もともとのベースにあるんですよ。ゲームをもっとカッコイイ存在にできないものだろうか？なんてね。テレビゲームをもっとファッションにするというか、もっとアクセサリー的にできないか？って話していたんです。例えば、パソコンのスクリーンセーバーって、意外とその人の個性が出てたりしますよね。あれも一種のファッション感覚に近いんじゃない？なんて話していたら、Gショックが流行って。あれも液晶にドットパターンで、簡単なアニメーションしてるのが、ちょっとかわいかったりして、人にその液晶の絵を見せて楽しんだりしますよね。そんな感覚で、人前にゲーム画面を持って歩けて、アクセサリーみたいにファッショナブルに身につける携帯ゲームなんて、できないものかねぇ、なんて話してたわけです(笑)。これがかれこれ'94年とか'95年の頃でした」――こんな昔の討論が下地としてあって、新世代機のメモリをどうするか？という話がそこに降ってきたわけだ。「メモリに液晶を付けてデータの管理ができるようにしよう。それならば、いっそのことボタンとかも付けて、ゲームもできるようにしよう」。そんな構想が一気に膨れ上がる。そして'97年2月頃に、前々号で掲載したサターンのマルコンに携帯ゲームを付けた第一案が形としてできてきた。「あれをいろんな人に見せて回ったんですけど、我々が思っていた以上に大変好評でして。あの形も、一瞬にして全部思いついた感じなんですが、アーケードとコンシューマ(家庭用)とをリンクさせる構想も、この頃すでに視野に入ってました」。セガにしかできないアーケードゲームと家庭用ゲームとのリンク。“夢の小箱”は、早くもこの段階で、そこまで構想が広がっていたわけだ。だが、そのコンセプトの下地には、遥か以前に話し合われていた“ゲームをファッションの一部とするため”のイメージが大きく関わっていたのである。「商品としては、フロッピーディスクとかと同じ存在だと思ってるんですよ。単体というよりも、いろんなものと“つながる”ことで意味を持ってくる感じの。いろんなものを“巻き込んで”成立するこういった類の商品は、今後1つのジャンルとして確立できるっていう気持ちはありましたし、今回その第一段階は達成できたと思うんですよ。アーケードゲームだけでなく、トイや携帯電話とか、他業種のメディアも含めた、まったく新しい商品となる可能性というか。でも、気持ち的には、“時計”みたいなものになってほしいなという心情が大きいんですよ。“時計”って、単機能で要は“時間がわかればいい”だけの商品なんだけど、もはやみんな“アクセサリーとして”それを身につけてるじゃないですか。ビジュアルメモリもこれに近い感覚で、そのうち“スウォッチ”みたいなファッション性が出てくるといいなって思うんです。その年の“YEARモデル”とか“ソニックモデル”とかね(笑)」。――ドリームキャストの“核(コア)”となる部分への構想は、一気にまとまり、早速開発がスタートする。だが、その最初の一歩は、地道な作業から始まった。「製品上、一番重要な機能になってくる液晶画面。まずはこの検討が最初でしたね。画面を大きくすれば、当然製品自体も大きくなってしまうし、見やすい画面のドット数(解像度)というのもありますから。まずはここの検討から始めました。どのぐらいの画面サイズにして、そこに何ドット×何ドットの文字を表示するのが一番適正か――？ それのために、街中に売ってる携帯ゲーム機を全部買ってきたぐらいですよ。日本じゃ売ってないようなものまで全部集めてきて(笑)、1つ1つドット数を数えまくったんです。そのデータだけで、ものすごい量になってしまったんですけど、まずは最低限32ドット×32ドットあれば、かなりのものが表現できるな、となったんです。ただし、画面としては、そんなに大きくはない。もう一声あげたいというこ



「たまごっちが20ドット×16ドットなんですけど、その数字だけ聞くと“そんなんじゃ何も表現できないよ”って思いますよね。でも、実際はそうでもなくて、結構いろんな表現をしてるでしょ」と戸崎氏。ちなみにプレイステーションのポケステの画面表示は、32ドット×32ドット。最終的にビジュアルメモリは、48ドット×32ドットの画面に落ち着いた。だが、DC各ゲームのロゴや、「クライマックスランダース」の「つゆダクIV」など、意外なほどの表現力が実現できているのは、戸崎氏自身も驚かされているという。

まず最初に「機能検討バラック」が作られた…



「コントローラみたいにあれこれ悩んだという感じは全然なくて、ある時一瞬で全部思いついちゃった感じが強いですね」というビジュアルメモリ。初期デザインや、最初の頃に作られた「機能検討バラック」ともども、早くも最終形に近い形をしているのがわかる。

Dreamcast Peripherals Story

プレイヤーのための設計思想─すべての答えはそこにある

とで、次に64ドット×64ドットを狙ったんですが、そこまでいくと技術的にかなり難しい。また、実際に作ってみたら、逆に画面に対してドットが小さくなりすぎてしまって……。そこから検討を重ねていった結果が、48ドット×32ドットだったんです。横を48ドットにすると、だいたい半角文字が横に8文字、縦に4行と、かなりのメッセージが表示できる。液晶の大きさも、これぐらいがちょうどいいかと。これ以上大きくすると製品そのものが大きくなってしまうし、逆に小さいと、"コントローラに窓がある"という意味からいって、見にくいサイズになってしまう。こんな感じでベースとなる液晶の大きさが決まったんです」──プレイヤーのための視点に立った親切設計。すべてはそこから始まっているのだが、その配慮は次に作られたボタン配置にも見られる。「内容的には方向キーとA、Bボタン、それにスリープとモードという感じになっていますが、最初はこの方向キーも4ボタンにしようかっていう案がありました。でも、4ボタンにしてみると、意外と小さくならないんですね。ボタンが分かれていると逆に。小さくしてもいいんですけど、やっぱり操作性が非常に悪くなる。コントローラの設計の時と同じで、結局操作性の悪いモノは作りたくなかったですから、方向キーの機能と操作性を落とさずにどこまで小さくすることができるか？っていう研究をしばらくしたんですね。Aボタン、Bボタンも同様で、我々もここまで小さいボタンを作ったことがなかったですから、ボタンがどのぐらいの大きさで、どれぐらいの間隔があれば、間違えて一緒に押したりしないかとか、何度も検討を繰り返して、今の形に落ち着いてきたんです。ここまでくれば、あとはデザインの部分を詰めていけばいいかな？という感じでしたね」。デザイン部分を抜きで最初に作った「機能検討バラック(※写真前ページ参照)」が、早くもこの段階で最終的な製品に近いイメージをなしているのがわかるが、そこには当初からのビジョンの明確さと、それまで何度も繰り返された試行錯誤の成果が見て取れる。"液晶の見やすさ""操作のしやすさ"。そんなユーザーサイドに立った設計だからこそ、着地点も明確だったと言えよう。だが、ここにきて、ビジュアルメモリの設計で、最大の問題が立ちふさがることになる。それは、これらすべての機能が技術的にワンチップで収められるかということだった。「こういうコンセプトの新型のメモリシステムって、なかなかいいでしょう？と提案をして、社内的に大好評だったのはいいんですが、その一方でこの大きさに全部が入るだろうか？っていう問題が出てきまして。CPUがいる、フラッシュメモリもいる、ROMもRAMも、液晶ドライバも、それにMaple Bus用の通信をするためのカスタムロジックも、全部をワンチップに収められないと、この製品は実現できないだろうと。実は考えてみると、ビジュアルメモリのカスタムチップって結構すごいことになってて、CPUとフラッシュメモリは全然プロセスが違うものですし、しかも液晶ドライバは、もっと違うものだったりするんですね。液晶のドット数が多いほど、綺麗に表示するためには高い電圧が必要なんですが、液晶ドライバは高い電圧で動かしたい。そのためには大きなプロセスルールで作りたいけど、一方でチップは小さくしたい。CPUとフラッシュは一緒にできる。CPUと液晶ドライバは一緒にできる。それじゃあ全部を1つのチップに、となると"技術的にできません"って、どこのメーカーさんからも言われるんですよ。困り果てていたところに、あるメーカーさんだけが『頑張ればなんとかできると思います』と言ってくれて、うちからもIC開発のスタッフをそのメーカさんに派遣して、2カ月ぐらい缶詰にして。ICができるまで帰ってくるなと(笑)。こんな感じで、ICの開発まで結構時間がかかったんですが、最終的には当初の計画通りのモノがうまくできあがって、今のビジュアルメモリがあるんです。けど、分解写真を見ると、とにかく基板のギリギリまで詰まっているのがわかるでしょう」。ワンチップへの凝縮。実は、この高度な技術的な問題にこそ、ユーザーがビジュアルメモリに対して抱いているすべての謎への解答が詰まっているのだ。そのへんについては、下で別に解説しておこう。



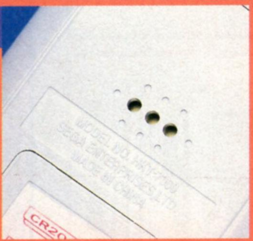
ビジュアルメモリの驚くべき集積度はこの内部写真を見てもよくわかる。すべての機能をワンチップで実現する。そこにすべての回答は存在する。ちなみに中央のチップの名は「ポテトチップ」。開発中に流行っていた「Jリーグチップス」からシャレでついたとか。

なぜ8ビット？



チップが8ビットと聞いてポケステ(32ビット)に比べて貧弱と思っている人がいるがそうではない。液晶の解像度、RAM容量やソフトの作りやすさ、低消費電力などの観点からトータルバランスで8ビットがベストだったのだ。

もっといい音を？



音というものはデータ量を食い、処理も重い。ポケステのようにPCM音源もいいのだが、それは確実に目に見えて電池を消耗してしまう諸刃の部分もある。VMは電池重視、ユーザー重視の観点から音も選ばれているのだ。

不便なフタは？



コントローラに差すとなくしてしまいそうなVMのフタ。「これに関しては、コントローラに差し口をつける案とかもあったんですが、結局いい位置がなくて。これだけは人に優しくないですよね」と戸崎氏。せめて別売り品を？

今こそ答える「VM(ビジュアルメモリ)」への数々の謎

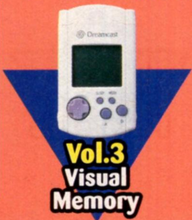
VMに対するユーザーの不満や疑問。ここではその代表的な話題について回答をしてもらった。その根幹には、いかに電池をもたせてプレイヤーに長い時間を遊んでもらえるか？そんな親切な設計思想があるのがわかるはずだ。

容量が少なすぎないか？

メモリの容量が、フラッシュメモリで1メガビット。これは、プレイステーションのポケステ(3,000円)と同じ。セガサターンのパワーメモリー(4,800円)と比べると4分の1容量だ。これは、当初から少ないのでは？という声が多かったが、これに対しての戸崎氏の回答は「絶対聞かれると思っていましたけど(笑)、それは我々も少ないと思っているんですよ。ただ、お話ししてきた通り、すべての機能をワンチップのカスタムチップに収めるためには、1メガビット以上は入らなかったんです。もう少しIC製造技術が高くなって、集積度が上がれば2メガとか4メガとかも実現できるんでしょうが、今は技術的にいっぱいですね」。



200ブロック、専用ゲームファイルが最大で128ブロック。これはやっぱりすぐに埋まっちゃうけどね…。



なぜ電池は2個使う？

ポケステは電池が1つだけなのに、なぜVMは2つも電池を使用するのか？　この答えは実はかなり重要だ。設計当初は電池を1つにする案も当然あったそうだが、セガは過去に携帯ゲーム機のゲームギアで「電池がもたない」という苦い経験を体験してきたことが生かされている。すなわち、どこでも持ち歩いて遊んだり、つなげたりするVMだからこそ、今回は電池が少しでも長く持つように設計されているのだ。ちなみに、電池を1個しか使わない場合、電池を2個使った時の1/3〜1/4程度しかもたなくなるそうだ。2個使うと1個使った時の倍長持ちするのではなく、3倍も4倍も長持ちするのである。



電池は2個使うことで、1個だけの時の3〜4倍も長持ちをする。そのためVMでは2個の電池を入れる設計となってるのだ。

Vol.3 Visual Memory

合体―新たな夢を「つなぐ」ためにデザインは一転した！

初期の設計通りのチップも完成し、いよいよデザインの段階に入ったビジュアルメモリ。「ファッションの一部になるようなアイテム」を目指していたというコンセプトは、下のデザイン案を見ただけでも感じ取ることができるはずだ。だが、ここでカンのいい人ならば、そこに何か違和感を感じることだろう。そう、この時点では、ビジュアルメモリの接続端子のフタの位置が下についているのだ。「なんで下にしてあったかというと、コントローラに差すときに、画面の向きのまま差すことをイメージしてましたから、素直に下向きにしてあったんです。ところが、ビジュアルメモリの話をいろんなところにしていく中で、ゲームソフトを作っている制作者側の意見として、『これだけいろいろできるんだから、つなげたままで対戦ゲームもできたら面白いのに』という話が出てきまして。合体させてそのまま遊ぶっていうのは、通信ケーブルや、IrDA(※ポケステなどにも採用されている赤外線通信規格)などで無線の通信対戦をするよりも、“コミュニケーション”という見地からして、子供達にもいいんじゃないかってなりまして。2人で頭をつきあわせて遊ぶのは、原始的なんだけど、面白いはずだと。それで急遽、基板の中のレイアウトなどを見直して、接続コネクタを頭のほうに持ってきたんです。そうすれば、つなげたままで対戦もできますから。コントローラに差すときのイメージは、ちょっと逆ですけど、差してしまえば同じですからね」。こともなげに言うが、これはこれでかなり大変だったという。「中のICの配線もそこで全部変更ですからね。設計的に言うと、大変更ですよ。『コネクタを上に付けることになったから』って言ったら、その日は全員怒って帰っちゃいましたから(笑)。でも、翌日にはちゃんと図面もできてきましたし、短いスケジュールでICも変更できましたよ」。



こうやって「つないで」遊ぶために、VMのコネクタは上に付けられた。

その後、コントローラ同様に操作性とデザインが調整され、'98年5月の発表会で、ついにビジュアルメモリはその姿を見せる。そして夏には「あつめてゴジラ」が先行発売されるのである。

ゲームもファッションの一部へと変わるときがくる―



ファッション性を持つような携帯ゲーム機。そんな思いの見え隠れする初期デザイン。この頃、接続コネクタのフタは、見た目通り差さるように下部に付いているのがわかる。後半はゲームギアの時のようなカラフルなプレートもあしらわれたりしているが、最終的には“シンプルなほうがいいだろう”ということで製品版に至った。方向キーのデザインも徐々に変化している。



メモリカードの行方―新型ビジュアルメモリはあるか？

ビジュアルメモリに対する数々の疑問点は左で回答しているとおりだが、例えば大容量メモリ等の登場には、技術的なクリアがひとつ。そしてそれ以前に「今はVMを使った新しい遊びの提案が先だと思いますから、それができてからだと思いますよ」と戸崎氏は語る。ようやくソフトも揃いつつあるドリームキャスト。本当に新しい遊びの提案は今年開花するのだろう。



現在、ドリームキャストのポイントバンクでは、2000ポイントを集めると、迷彩版かカーボンブラック版のVMがもらえる。カラーバリエーションは当面こだけの予定だそうだ。ゲームとの連動も、そのうちいろいろ出るはずだ。

次回予告

ドリームキャストコントローラとビジュアルメモリは、新世代機の設計上、本体であるドリームキャストと同等の位置づけで作られた周辺機器であった。だが、実はもう1つ、本体に近い位置づけで作られていた周辺機器が存在する――。昨日(3月4日)発売されたばかりの「ぷるぷるぱっく」は、コントローラの設計が終わった段階で開発着手され始めたため、本体と同時が発売にはならなかったが、すでに発売されている多くのソフトに対応をしている。一度やったら、もう手放せないこれからの必須アイテム「ぷるぷるぱっく」。そのインテリジェントな機能のすべてと、開発秘話の数々とは？――。そして、その誕生エピソードの過程で浮かび上がる意外な事実。“なぜ、サターン用に開発されたマルコンは丸いのか？”―― 今こそ明かされる衝撃の事実は、セガのコントローラの空白のページを埋めることだろう。次回「ぷるぷるぱっく」編。乞う御期待!!



Dreamcast Peripherals Story

キミはもう「ふるえた」かっ!?
「ぷるぷるぱっく」―その秘密に迫る

取材・構成／T-CHO　撮影／TETSUO OHYA　協力／L-UMANAMI



Dreamcastでホームページをつくろう！

特別企画

ジオシティーズのアドバンスドエディタを使った新企画がスタート。これを利用し、テーマをしっかり持って、さらに面白いHP作りに挑戦してみよう。

面白いホームページを作るポイント!!

テーマを決めて、HPを作ろう!!

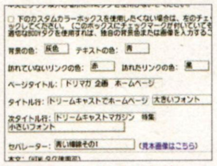
編集部宛のアドレスに「自分のHPを紹介して!」というE-mailが多く届けられる今日この頃。もちろんすべてのHPをちゃんと閲覧しているのだけど、その中で感じるのは、ただ伝言板やゲストブックを設置しただけの寂しいHPが多い、ということ。確かに伝言板で見知らぬ人と出会い、コミュニケーションをとるのも楽しいけど、どうせならより多くの人にHPを見てもらいたいもの。魅力的なHPを作るにあたって重要なのは「テーマ」を持つということ。自分のプレイしたゲームの感想や好きな音楽についてなど、どんな些細なことでもいいから、しっかりテーマを持って作ってみると、面白いホームページになるはずだ。もちろん、一人よがりになってしまうとテーマが良くてもつまらなくなってしまう。あくまで見に来てくれた人全員がわかるように心がけて作っていこう。



他の人が作った、興味のあるHPを参考にしてみるのもいい。

●できる範囲でやってみよう!!

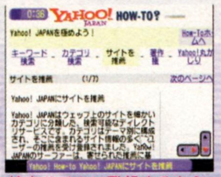
掲示板やゲストブックを始め、あれもこれもやってみたいことが多いのもわかる。しかし、HTMLの基礎がわからないのに、それらのことをやろう、というのはちょっと無理がある。ましては、まだHP自体がちゃんとできていないのでは意味がない。確かにチャレンジ精神は大切だけど、まずは自分のHPをしっかり作り、徐々に知識を蓄えてから挑戦しよう。



基礎を覚えるのが先決。チョットずつ慣れていこう。

●ビジターを増やす方法!!

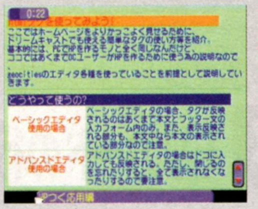
せっかく面白いHPを作っても、全くアピールしなければ、わざわざ知らないHPに来てくれる人などそういない。一人でも多くの人に見てもらえるよう、同じジャンルのHPを持つ人同士で、お互いにリンクを張ったり、YAHOOやinfoseekといった検索エンジンに登録などし、ネット上でアピールしてみよう。そうすれば徐々にビジター（来訪者）も増えるハズだ。



検索サイトに登録するなら、しっかり内容を作ろう。

画像について

以前にも説明したが、DCのみではHPに画像を掲載することはできない。しかし手段がないわけではなく、実際DCユーザーのHPにも使用しているページが多くある。だが、内容が薄ければやはり見てもつまらないし、読み込みも遅くなり、見ていてイライラすることも多い。画像にこだわらず、内容の濃いページを目指そう。



面白ければ、画像にこだわる必要はないはず。

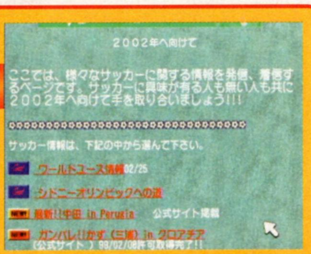
恒例！ DCユーザーのための、DC製HP誌上リンク

この誌上リンク掲載の条件は、あくまで「ドリームキャストで作られている」HP。画像などでPCを使っている場合、掲載される可能性は薄くなる。もちろん著作権に関わる画像などもってのほかだ。また、チャットや対戦企画などではなく、あくまでテーマを持ったHPであること。ゲーム系が多いのは当たり前なので、違ったカテゴリだと採用される可能性が高いぞ。また応募のメールには必ずハンドル名、アドレス（httpから記入）、アピール文（16文字以内で内容のわかるもの）、住所、氏名を記入すること。

イチオシのHP!!

CLUB HOUSE KAZ

サッカー中心のHP。このページはなんと、中田や三浦カズ選手のオフィシャルサイトにしっかり許可をもらっているというからすばらしい。こういった方向からのアピールもあるのか、と関心しました。ページの作りもシンプルで見やすく、更新もマメ。



アドレス：Colosseum-Acropolis/7721

ジオシティーズへジャンプ！ **http://www.geocities.co.jp/**

ハンドル名	アドレス	ひとこと
シャチテのK.F	Playtown-Dice/4908/	今は街の攻略ページがメインです。
MAGGIO	Colosseum-Acropolis/8246/	サッカー情報。熱い人募集中です。
BOSE	Colosseum-Acropolis/8007/	日本代表、Ｊリーグの応援ページです。
kaz（かず）	Colosseum-Acropolis/7721	サッカーと拳法のミスマッチな部屋
きの	Milkyway-Orion/1654/	友達探し、恐い話、恐いスポット案他
ｔｏｓ	HeartLand-Icho/7332/	テクノに興味ある方大歓迎!!
ナオト	Playtown-Dice/2002/	現在ＦＦ８の人気投票を開催中。
lastella	Hollywood-Miyuki/9468/	映画を知れば必ず貴方も恋をする
sin	Hollywood/1145/	音楽中心のページです。待ってます！
ＫＡＺ丸	Playtown-Dice/1721/	参加型の川柳コーナーがあります。

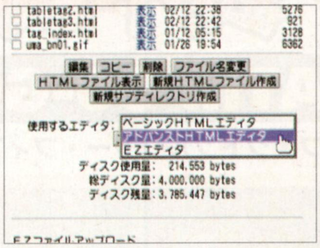
※アドレスは、大文字と小文字を区別します

応募用E-mailアドレスdreamc@softbank.co.jp

NEW 新企画 1ステップ上のHPを作る!! 誌上テンプレート

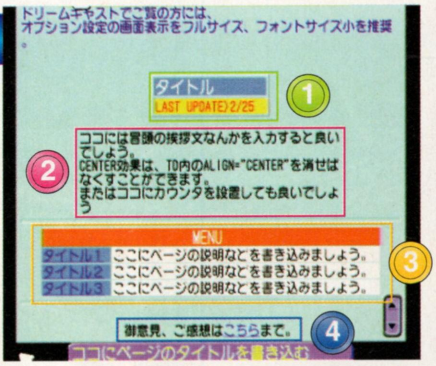
これまではジオシティーズのベーシックエディタを使用して、HTMLタグを書き加えたり、表示の際に変化を付ける方法を今まで紹介してきた。しかしベースがベーシックエディタで作られているため、いまいち代わり映えのないページになってしまうというのが正直なトコロ。そこで今回はアドバンスドエディタを使った、簡単にHP作りができるサンプルHTMLを紹介する。

タグに関する知識に自信がなくても、アドバンスドエディタで右のHTMLをそのまま打ち込むだけでOKというお手軽さ。さらにテキストを書き換えて、色指定などを自分の好みで変更すれば、ベーシックエディタでは作ることのできないHPを簡単に作ることができるぞ。もちろん、今まで紹介してきたタグをこのサンプルHTMLと照らし合わせていけば、HTMLをより理解できるハズ。ぜひ利用して、ワンステップ上のHP作りに挑戦してみよう。



今度はファイルマネージャでアドバンスドを選択する。

Index.html用テンプレート



① タイトル部

タイトル部分はテーブルを縦2段に分けてみた。下段にはちょっとした見出しを入れるといいだろう。もちろん色指定の部分やキャプションの内容は自由に変更可能。また、キャプションは点滅する指示がされているが、解除する場合は<BLINK></BLINK>を消せばOK。また、タイトルやキャプションが長くなるときは、途中に
をかませるといいだろう。キャプションはタイトルより短いほうが美しく見えるぞ。また、タイトルを折り返したくない場合はFONT SIZEで文字の大きさを変更しよう。

② まえおき部

前置きの文章を書くスペースは、テーブルに大きさを指定して配置。HPを訪れてくれた人への、ちょっとしたメッセージなどを書き込むといいだろう。この部分にカウンターを設置するのもアリ。カウンタと前置き文の両方を置きたい人は、同じテーブルに書き込むより、これと同様のタグをもう一組書き込み、別々に設置した方が美しい。また、テーブルの大きさを変更したい場合はWIDTH=のあとの数値を変えれば変更することができる。この場合は画面全体に対しての%で入力している。

③ メニューのリンク

このテーブルでは、1段目をCOLSPAN="2"でつないでMENUという見出しを表示。それ以下の段を2列に分けてリンク部分、説明文を書き込むスペースを設置。(A)の「ファイル名」の部分には、ファイルマネージャに保存してある、ジャンプさせたいファイル名を書き込む。ファイル名は大文字小文字を区別すること。そのすぐあとにある「タイトル」部分にはそのページの名前を書き込む。また、リンクの欄を増やす場合は(A)の前にある<TR>から、次の</TR>までの命令文を、1番目の</TR>以降に書き足す。

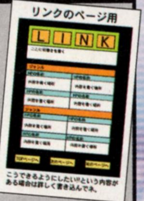
④ E-mailのリンク

この部分は、このHPを管理するキミへ、見た人が感想などをメールできるように設置するリンク。<A HREF="MAILTO: の後ろには自分のメールアドレスを入力すればOK。このリンク部分の前後に付いている文章には
を入力しなければ、表示画面のように1列にきれいに表示できる。もちろんこの前後のメッセージやリンクの表示部分もメニューのリンク同様自由に変更OK。また、メールのリンクに関しては、特に決まりがあるわけではないが、トップページに設置しておくのが親切と言えるだろう。

ということで…

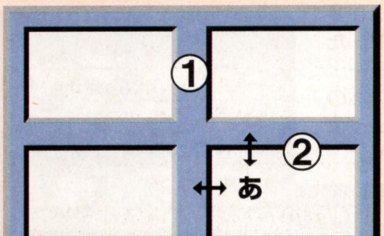
このコーナーではビギナーからのお便りを元に、オリジナルデザインのHTMLを掲載していく予定です。どんなページを作りたいのかを、E-mailもしくはハガキで送って下さい。E-mailは、タイトルを「HPをつくろう」係とすること。

あて先
〒103-8501
ソフトバンク株式会社 ドリームキャストマガジン編集部
「HPをつくろう」係

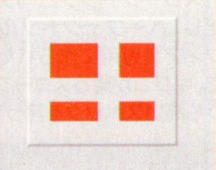



```
<HTML><HEAD>
<TITLE>ココにページのタイトルを書き込む</TITLE>
<BODY BGCOLOR="#99CCCC" TEXT="#000000"
LINK="#0033FF"VLINK="#006600" ALINK="#ffff33">
<FONT COLOR="BLUE">ドリームキャストでご覧の方には、<BR>
オプション設定の画面表示をフルサイズ、フォントサイズ小を推奨。<BR>
</FONT>
<BR><BR><DIV ALIGN="CENTER">
<TABLE BORDER="2" BGCOLOR="STEELBLUE">                         ①
<TR><TD>
<FONT SIZE="7" COLOR="WHITE">タイトル</FONT>
</TD></TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER" BGCOLOR="GOLD">
<FONT COLOR="RED"><BLINK>LAST
UPDATE>2/25</BLINK></FONT>
</TD></TR></TABLE><BR>
<TABLE BORDER="0" WIDTH="70%">                                 ②
<TR><TD>
ココには冒頭の挨拶文なんかを入力すると良いでしょう。<BR>
CENTER効果は、TD内のALIGN="CENTER"を消せばなくすことができます。<BR>
またはココにカウンタを設置しても良いでしょう<BR>
</TD></TR>
</TABLE><HR SIZE="5">
<TABLE BORDER="0">                                             ③
<TR><TD COLSPAN="2" BGCOLOR="#FF3300" ALIGN="CENTER">
<FONT COLOR="WHITE" SIZE="6">MENU
</TD></TR>
<TR><TD BGCOLOR="STEELBLUE" ALIGN="CENTER">                     Ⓐ
<FONT COLOR="WHITE" SIZE="5">
<A HREF="ファイル名1.html">タイトル1</A></FONT>
</TD>
<TD BGCOLOR="WHITE">
ここにページの説明などを書き込みましょう。
</TD></TR>
<TR><TD BGCOLOR="STEELBLUE" ALIGN="CENTER">
<FONT COLOR="WHITE" SIZE="5">
<A HREF="ファイル名2.html">タイトル2</A></FONT>
</TD>
<TD BGCOLOR="WHITE">
ここにページの説明などを書き込みましょう。
</TD>
</TR>
<TR>
<TD BGCOLOR="STEELBLUE" ALIGN="CENTER">
<FONT COLOR="WHITE" SIZE="5">
<A HREF="ファイル名3.html">タイトル3</A></FONT>
</TD>
<TD BGCOLOR="WHITE">
ここにページの説明などを書き込みましょう。
</TD>
</TR>
</TABLE><HR SIZE="5"><BR>
<TABLE BORDER="0">                                             ④
<TR><TD>
御意見、ご感想は<A HREF="MAILTO:自分@メールアドレス">こちら</A>まで。<BR>
</TD></TR>
</TABLE>
</DIV>
</BODY>
</HTML>
```

チェック テーブルタグの小技を使う!!



今回は、前回紹介したテーブルタグに併用して使うことのできる、小技的なタグを紹介するぞ。表組にちょっとした変化をつけることができるので、ぜひ使ってみよう。使い方はTABLEのあとに半角スペースを開けて書き込むという、他のタグと同じ方法だ。特にテーブルの背景に色を付けるBG COLORとの併用に威力を発揮する。これら2つの効果は右の通り。もちろんこれら2つを同時に使用することも可能だ。これらと色をうまく利用すれば、彩りの少なくなりがちなテキスト主体のHPも十分派手にできるぞ。



①のタグ利用例。背景色タグと併用。



②のタグはこんなカンジで使うとグー。

①CELLSPACING="●"

このタグは、表組の外枠ではなく内側のしきい幅を変更できる。●の中に1以上の数値を入力すると、それに合わせてしきい幅が変更・表示され、TABLEまたはTDのBGCOLORを指定し、TABLE BORDERを0に指定すると、しきい幅分だけ間を開けて、色のついた部分がきれいに並んだ状態で表示される。通常のテーブル表示とは違った表示をしたりなど、微妙な変化をつけたい場合に有効だぞ。

②CELLPADDING="●"

このタグは、TD内に書き込まれているテキストとしきいの間隔を●に入力された数値によって開けることができる。通常、テーブルを使用した場合、テキストの大きさに合わせてピッタリの大きさで表示されるが、このタグを使えばテーブルを中に表示しているテキストより大きめに表示することができる。一段のみのテーブルに背景色をつけテキストを表示するタイトル部分などに使うと、背景色を強調できるのでアクセントをつけられる。

「装甲騎兵ボトムズ」

ATM-09-GC(ブルーティッシュドッグ)

パーフェクトソルジャー・フィアナ専用に作られたスコープドッグ。







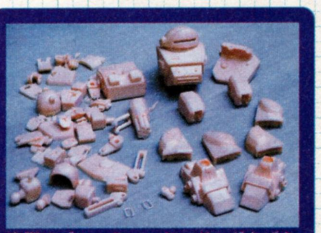
パイロットが女性だから(?)なのか、ボディのカラーリングは、ピンク色。

解説

ブルーティッシュドッグは、'83年4月から'84年3月までテレビ放送(全52話)された『装甲騎兵ボトムズ』に登場した"アーマードトルーパー"だ。開発コード"ATM-09-GC"からもわかるとおり、フォルムはキリコが搭乗することが多いスコープドッグと同タイプ。ただし、パーフェクトソルジャー・フィアナ専用に作られた機体なので、キリコが乗るスコープドッグよりも高いスペックを誇っている。

DATA

【TV】『装甲騎兵ボトムズ』
名称:ATM-09-GC
ブルーティッシュドッグ
全長:3,804mm
重量:6,729kg
必殺技:ガトリング銃、アイアンクロー…他
パイロット:フィアナ
備考:スコープドッグと比較すると、外観上の違いは右側のアーム。これは接近戦に有利なクローと、遠・中距離攻撃用のガトリングガンを装備している。



実際にブルーティッシュドッグをばらすと、こんなに多くのパーツ数になる。

ディレクターズ サンライズ英雄譚(仮) ノート

今回、発表となったブルーティッシュドッグのCGスキャニング用モデルは、可動はもちろん降着ポーズをも取れるようにクリヤランスなども考慮して作られています。それゆえパーツで見ると写真のように細かく分かれてるわけです。(アトリエ彩・前田)

公式サイト開設! 人気投票も実施中!! http://www.atsai.co.jp/~sun/

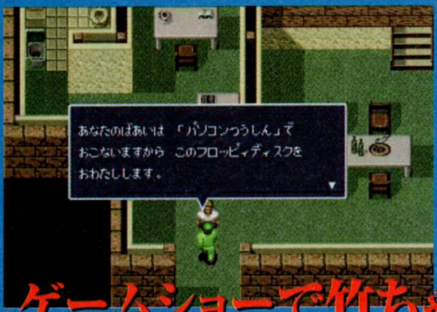
SUNRISE ROBOT OF CG WORLD

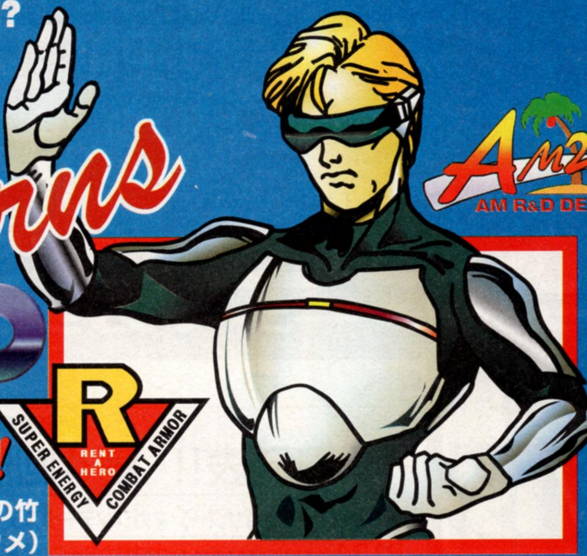
セガ非公認企画

SEGA UNOFFICIAL PAGE!?

MEGA DRIVE → Dreamcast

RENT A HERO returns





AM2 AM R&D DEPT.#2

レンタヒーロー・リターンズ

ゲームショーで竹ちゃんに嘆願しよう！

3月20、21日東京ゲームショーが開催されるが、セガブースで広報の竹崎さんを見かけたら「レンタヒーロー出して！」とお願いすること。（ウメ）

今週は文字ネタ強化週間！

ウメ■今回は１枚でも多くのハガキを掲載。返事がない方はご勘弁を。

●MDからサターンへ、サターンからDCへと世代交代するにつれ、メーカーとユーザーの距離は離れる一方。ここでレンタヒーローを発売すればユーザーとの距離は一気に縮まり、コアな人たちのハートをガッチリとつかめるのに。（千葉県・イダテン）

●やっぱりSECAについての説明を書かなきゃダメでしょ。　（徳島県・ユウスケー）

ウメ■そうそう、メガミックスの歌をよーく聞いてみて。夢のハイテク企業は「SECA」なのです。

●レンタヒーローは、祭りの屋台で３本1000円で叩き売られていたのを買いました。数合わせのために買ったソフトだったのに、これほど楽しませてくれたとは。

（愛知県・清水愛美）

●シナリオ的にはMD版でやれるだけのことはやっちゃってた気がするので、プロットはそのままでシステムを改良するだけでもOKだと思います。（東京都・富田和智）

●絶対に買う！　その代わり、素晴らしいゲームに仕上げないと許さない!!

（神奈川県・阿川薫子）

●レンタヒーローを買うためなら、愛車（V-MAX）を手放してもいい！

（兵庫県・ゼブソース＝フルシュワ）

●このコーナーを見て興味を持った私。そんな私に主人と弟は、押入からMDとソフトを出してきてくれました。二人ともMD時代からのセガファンで、当然「レンタヒーローは名作だ！」と断言しています。私もMDのレンタヒーローを初めて見て感動しました（爆笑もしましたが）。主人と弟と私から一票、ガンバレ10万人！

（神奈川県・なっちぃ）

ウメ■ありがとうございます。マジで泣けてきます。

●もし作るとしたら、ぜひユーザーの意見に耳を傾けてほしい。そこで、１：ゲームに合わせてTVアニメ化（実写はダメ。アニメ誌で扱ってくれないから）。２：セガトイズからおもちゃ発売。３：光吉くんの歌う、主題歌発売。４：セガと親しい角川書店のマンガ誌でマンガ連載。５：ドリンクメーカーとタイアップし、「ノンデル皇帝液」を発売する。　以上のメディアミックスをもってすれば、中途半端なタイトルよりはよっぽど売れると思う。ぜひ！

（東京都・HAZUMI）

ウメ■夢広がるなぁ。でも、それだけやれば、どんなソフトでも売れると思うが（笑）？

●お金がない場合は、プレ○テを売ってでも買います。　（京都府・T・カイザー）

ウメ■ちなみにオレ、PSは持っていません。

●もしDCで出るのなら、ぜひとも移動手段に自転車を入れてほしい。（京都府・四辻弘二）

ウメ■ははは、わかる。そのへなちょこっぷりがレンタヒーローなんだよね。

●以前デジタルサーカスでセガの竹崎さんに聞いたんです。そしたら「このゲームはセガマニアにしか売れないだろう」と言っていました。それに対して私は「“パラッパ”だって“I.Q”だってMDみたいなゲームなのに売れたから」と答えました。レンタヒーローには大作RPGには負けない何かを感じるんです。みんなでセガを強気にさせましょう！　オリジナル版の移植と、シェンムーみたいな“FREE”版で、ミリオン狙えると信じています。（愛知県・永島哲夫）

●DCにスクウェアが参入してほしいという人は多いようですが、そんな可能性の低い希望よりも、レンタヒーローの方がよっぽど現実味があります。（東京都・佐田仁）

ウメ■今週はここまで。文字ネタ求む！

Flash Back MEGA DRIVE　B級アクションRPG「レンタヒーロー」とは？

「レンタヒーロー」は、セガAM2研の前身となる８研が開発したメガドライブ用ソフト。一見、単なるお使いゲームのようであるが、パロディに溢れた世界観と、その現代的な舞台設定が今の時代にピタリとマッチ、隠れた名作として名高い。開発リーダーは、サターンにVF2を移植した岡安啓司。スタッフは、VF3やスパイクアウトのメインデザインを務めた伊崎和宏、小島ミカ、往年の体感ゲームの作曲を手掛けたHiro師匠などそうそうたるメンバーが並ぶ。91年９月20日発売（敬称略）。



SS用「ファイターズメガミックス」でも、隠しキャラとして登場。彼の勇姿を見たいヤツは即ゲットだ！

めざせ10万人　絶対購入宣言！

「もしDC版が発売されたら、絶対に買うぞ！」宣言を大募集中。１人１回の宣言で、必ずハガキで。二重投稿、封書、電子メールの投稿はボツ。あて先は当コーナー内「絶対購入宣言」係まで。

現在124人、ゴールまであと9万9876人

カラートーンを使った、キレイな投稿をありがとう。



東京都・風車ルリヲ



秋田県・咲良あずき

ラーメンの出前に走るレンタヒーロー！　でも、「兄さんこれでいい？」とは、一体何を意味するのか？

こういうオリジナリティのあるイラストを待ってました！

富山県・上元メツオ



党員募集　集え、レンタヒーローを愛する者よ！

当コーナー存続のためには、諸君からのハガキが必要不可欠。文字ネタは、読者レースの推奨名馬のノリでハガキを書いてくれ。採用者は勝手に党員として認定、以下の掟を強制するのでヨロシク（笑）。

党員の掟

一、移植・続編を希望するゲームは、常に「レンタヒーロー」であること。

一、ネットの書き込みでも「レンタヒーロー」を連呼すること。

一、他のゲーム誌や競合DC専門誌でも宣伝活動すること（笑）。

党員名簿

033 イダテン
034 ユウスケー
035 清水愛美
036 富田和智
037 阿川薫子
038 ゼブソース＝フルシュワ
039 なっちぃ
040 HAZUMI
041 T・カイザー
042 四辻弘二
043 永島哲夫
044 佐田仁
045 風車ルリヲ
046 咲良あずき
047 上元メツオ

宛先　〒103-8501　ソフトバンク（株）ドリームキャストマガジン編集部「レンタヒーロー・リターンズ」係まで。

投稿は電子メールでもOK。アドレスは、dreamc@softbank.co.jpだぞ。

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

1999
3/19

特報 SPECIAL REPORT

発売間近!! COMING SOON SOFT

徹底攻略 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE



SEGASATURN



発表!! 第4回輝け!サタマガグランプリ
SEGA SATURN MAGAZINE GRAND PRIX 1998

『サタマガグランプリ'98』にノミネートされたサターンタイトル全213作品の中から、みごとグランプリの栄誉に輝いたのはどのタイトルか!? みんなの予想どおり? それとも……? 結果発表だ!!



応募総数7851票!!
栄えあるグランプリに輝いたのは……

サクラ大戦2 Sakura Wars ™
〜君、死にたもうことなかれ〜

最優秀シナリオ作品賞
最優秀音楽作品賞
最優秀女優賞(真宮寺さくら)

グランプリを含む7部門中4部門を独占!!

作品紹介 「サクラ大戦2〜君、死にたもうことなかれ〜」

(セガ) ●発売中('98年4月4日発売) ●6,800円(3枚組)
●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応



ストーリーは喜び、悲しみ、怒りと、まさにドラマチック、かつテンポよく展開する。

セガとレッドカンパニーのタッグが放つ、ドラマティックアドベンチャー第2弾。舞台は「帝国華撃団・花組」の活躍により、平和な日々を取り戻していた太正時代の帝都・東京。しかし、新たな巨大な悪の組織「黒鬼会」が動き出し、再び帝国華撃団・花組が立ち上がることになる。前作同様、プレイヤーは大神少尉となり、新キャラクターを2人含む仲間たちとともに、様々な分岐が楽しめるアドベンチャーパートと、「黒鬼会」の強敵たちと戦いを繰り広げるシミュレーションパートをプレイすることになる。真宮寺さくらをはじめとしたヒロインたちの魅力をはじめ、テレビ番組のようにテンポのいい展開、新システムの採用など、本作の人気を支える要素は枚挙にいとまがない。結果、2位以下を大きく引き離しての圧勝となった。

CHECK 初代に続き栄冠に!

前作「サクラ大戦」も、'96年のグランプリに輝いている。この時も5つの部門で1位になるなど、圧倒的な強さを見せた。今回の「2」の受賞は、「サクラ」が“サターンの顔”的な作品であることを改めて印象づけた恰好だ。さて、次の興味は“3連覇”ということになると思うが、果たして待望の続編は……?



「サクラ大戦」はサタコレ版が発売中。サターンの金字塔的なこの作品をまだやっていないという人、この機会にぜひ!

congratulation! グランプリ受賞 喜びのコメント その1

これを次の「サクラ大戦」のステップにしたいですね

レッドカンパニー
広井王子



'98年度のグランプリを「サクラ大戦２」がいただいたということで、大変うれしく思っています。シナリオ賞、音楽賞、そして女優賞も１等賞だということで、あまりのうれしさにすし屋でひとり、祝杯のコーラを飲んでしまいました。すし屋のおやじが「何の賞です？」というので「グランプリさ」と言ったら、「そりゃめでてえ！ビートたけしと同じですね。さぁ、今日はパーッと食ってください。あっしのおごりです」とうれしいことを言ってくれたのだけれど、果たして、それは心から喜んでいいのか、何か複雑な気持ちで、それでも「大トロ」と言ってしまう自分がちょっぴり恥ずかしかったりする。まぁとにかく、カンヌで１等賞を取ったビートたけしさんと一緒にはならないにしても（世間的には）、この喜びを誰かに伝えたくて、とりあえず母に電話したら、「何時だと思ってるの！」と怒られた。時計を見たら午前２時でやんの。参ったな。ということで、再び席について、すしをつまんで、心の中に祝いのHANABIを１人で打ち上げることにした。

それから今回、特に音楽賞で１等賞をいただいたことが、本当にうれしかった。ずっと田中公平さんとゲームの中にきっちりと歌謡曲を作ろうと約束して、すばらしい曲をたくさん作ることができた、そのことを評価されたのが、とにかくうれしいです。ありがとうございました。

この喜びを、これからスタッフやキャストの皆さんと分かち合い、そして次の「サクラ大戦」へのステップとさせていただきます。

本当にありがとうございました。

（サクラ大戦チームを代表して／広井王子）

congratulation! グランプリ受賞 喜びのコメント その2

グランプリ受賞でスタッフの苦労が報われました

セガ・エンタープライゼス
「サクラ大戦２」開発プロデューサー
大場規勝

読者の皆様のおかげで、「サクラ大戦２」がグランプリをとることになりました。思い起こすと、副題の「～君、死にたもうことなかれ～」はまさにスタッフへ向けたメッセージであり、地獄の日々だったのです。こういう賞をいただき苦労が報われた思いです。開発スタッフ一同感謝しております。

なぜ地獄の日々になってしまったのかスタッフのこだわりのほ～んの一部をご紹介しましょう。まずはイベント、LIPSの数は軽く1,000を超え、隠しイベント等恐ろしい数の選択肢、すべての分岐を見た人間はチーム内にすらほとんどいません（笑）。また、「サクラのキャラって見ていて気持ちいい」とよく言われますが、あれはロパクをツールでなく人の手で合わせているからなのです。音声にもここまでこだわってます。今回新たに追加されたキネマトロンも、少年レッドや占いやニュースなど、本編以外の妙な所も凝って作っています。当時ビジュアルメモリやネットワークなどあれば、もっと自分の首を絞めていただろうなと思いますね（笑）。戦闘パートは当初、強すぎる敵の思考ルーチンに悩みました。“戦闘演習”では、その強すぎる思考ルーチンをそのまま再現したのですが、シミュレーションファンの方には楽しんでいただけたのではないでしょうか。さて最後にこの場をかりて、皆さまに謝らねばならないことがあります。'97年６月の制作発表会以来、「レニ」は少年と言い続けてきたことです。…って実はバレバレでしたか？（笑）こんな「名作」サクラ大戦ですが、今後ともよろしくお願いします。



読者から熱いコメントが！

今回のグランプリでは、自由回答欄を設けたところ、意見を書いてくれる人がたくさんいた。そこで、スペースが許す限り、みなさんの熱い想いを取り上げていこうと思う。

やっぱりなんといってもNo.１は「サクラ大戦２」！サクラ大戦から、良いものはゲームだけにとどまらないということがわかりました。「３」に期待です！（千葉県・S.S）「２」に「ミュージカル」に「OVA」に「歌謡ショウ」、そして「クリスマスコンサート」とまさにサクラの年でした。「３」はまだ出ないけれど、今年もサクラの年になってもらいたいです。（北海道・N.S）やっぱり何が一番だったかと言えば「サクラ大戦2」。前作以上にシナリオに深みが出て登場人物もグッと増えましたし、グラフィックだって、もう何から何までパワーアップして言うコトなしって感じですね。（奈良県・N.K）「街」は実写でも面白いことを証明してくれた。ザッピングシステムも斬新で、シナリオもよくできていて気軽に楽しむことのできる作品だった。（兵庫県・K.F）「AZEL」は芸術作品と言えるでしょう。ゲームをひとつの芸術の集大成、またひとつの作品として創造していくという意志がよく伝わってきました。（東京都・M.S）

最優秀作品賞

第2位「街」(チュンソフト)

●発売中('98年1月22日発売)●5,800円(2枚組)●サウンドノベル●1人用



チュンソフトが放つ「弟切草」「かまいたちの夜」に続く、サウンドノベル第3弾。東京・渋谷を舞台に、8人に主人公たちが互いの物語に複雑にザッピング(交錯)するという、システムが話題になった。また、構想から6年という時間をかけた脚本や、タレントを起用しての実写映像は、新たなサウンドノベルの方向性を提示した意欲作といえる。

congratulation! 第2位入賞のコメント

「街」はこれまでのサウンドノベルとは異なり、道ゆく人々のそれぞれの「ドラマ」としてのノベル、実写でしか出し得ない登場人物の多さや多彩な表情の楽しさなど、これまでになかった「サウンドノベル」の進化の形をご覧に入れたいという強い希望で制作した作品でした。ザッピングという手法でゲーム性を高め、複数の登場人物のドラマを同時に進めていく面白さを評価していただけて満足しております。ただ、実写という表現方法については賛否両論で実際の販売数を考えると、少なくとも成功したとは言えない結果になりました。ますます進化するゲーム機とそのビジュアル表現という意味においては、もっともっと研究をして更なる多くのユーザーの皆さんに評価されるよう頑張りたいと思います。



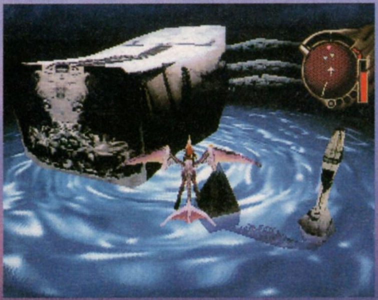
チュンソフト
中村光一

順位	作品名	得票数
1	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~	2761
2	街	703
3	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	526
4	機動戦士ガンダム ギレンの野望	468
5	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	370
6	スーパーロボット大戦F ~完結編~	339
7	仙窟活龍大戦カオスシード	327
8	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	201
9	ルナ2 エターナルブルー	188
10	ラングリッサーV the end of Legend	132
11	BLACK/MATRIX(ブラック/マトリクス)	95
12	バロック	83
13	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	62
14	グランディア ~デジタルミュージアム~	49
15	クロス探偵物語~もつれた7つのラビリンス~	43

最優秀作品賞

第3位「AZEL-パンツァードラグーンRPG-」(セガ)

●発売中('98年1月28日発売)●6,800円(4枚組)●RPG●マルコン対応●1人用



シューティングゲームだった前2作から、RPGへと大転換したシリーズ完結編。人々との出会いや別れといったストーリーが重視され、敵とのエンカウントによる戦闘シーンなどは、まさにRPG。しかし一方で、前作までの特徴であるホーミングレーザーや成長するドラゴンなど、その融合に違和感がないのはみごと。CD4枚にもおよぶボリューム感もすごい。

congratulation! 第3位入賞のコメント

たまにBBSで名前は見るものの、発売から1年経ってもこうして皆さんの記憶に残っていてくれたのがとてもうれしいです。新しいRPGの形を模索しながら、数多くのスタッフが細かいこだわりをぶつけ合っていた当時を思い出します。これからも皆さんの心のどこかにずっと引っかかっているゲームでいられればいいですね。



セガ・エンタープライゼス「AZEL」開発ディレクター
楠木 学

「サクラ大戦2」になって、シナリオ、グラフィックが昇華された感じがする。新キャラの2人も花組を超える個性の持ち主なのに、シナリオのすばらしさによって帝撃の中にとけ込んでいく様が個人的によい。サターン史上(ゲーム史上)最高の一品。(大阪府・K.T)「パンツァードラグーン」シリーズをみごとにRPGにした「AZEL」。類を見ない独自の世界観、その世界観をより盛り立てる音楽、ずっと見てても飽きないポリゴンキャラ、たくさんのサブストーリー、街の建物、背景(空)は、ずっと見ていたくなる。間違いなく僕にとって'98年で最高の作品だと思う。(島根県・M.I)徐々に減少していくサターンソフトの現状で、今回は特に良質のソフトが目立ったと思う。その中で最も良かったソフトは、アイデア、音楽、ゲームバランスともに高い「レイディアント シルバーガン」がふさわしい。おそらくサターンのシューティングゲームの中でいちバンのできだと思います。(神奈川県・N.O)'98年面白かったゲームといえば「街」しか思いつきませんでした。そこそこ面白いソフトはありましたが、友人などにすすめるほど良いと思ったゲームはこれだけ。(神奈川県・E.S)「ギレンの野望」を最近やってみたけど、良い意味で裏切られた。思いっきりハマってます。(群馬県・S.I)1998年で良かったのは「シャイニング・フォースIII」。サターン最後の「良質な真のゲーム」でした!(宮城県・H.Y)サターンの歴史で「AZEL」ほど3D空間がしっかりしたゲームはなかったと思う。(岩手県・K.F)

最優秀シナリオ作品賞

順位	作品名	得票数
1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	1709
2	街	1319
3	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	440
4	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	353
5	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	324
6	ルナ2 エターナルブルー	277
7	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	181
8	スーパーロボット大戦F ～完結編～	158
9	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	133
10	ラングリッサーV the end of Legend	99

第1位 「サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～」（セガ）

●発売中（'98年4月4日発売）●6,800円（3枚組）●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応



作品紹介 シミュレーションパートでよりよい成果を出すためには、アドベンチャーパートでヒロインたちから信頼勝ち取っていなければならない。とはいえ、ヒロインたちのハートをつかむのは、一筋縄でいかない。女の子の微妙な心理を描かせたら第一人者のあかほりテイストが光る！

congratulation! 1位受賞 喜びのコメント

「サクラ大戦」という作品に出会えただけでも幸せなのに、その上このような「最優秀シナリオ作品賞」というりっぱな賞をいただけて、本当にうれしく思います。

ただこのシナリオに関しては、私一人の力ではなく、レッドカンパニーやセガの文芸スタッフの方々の力があってこそ、できあがったものであることをここに述べておきたいと思います。今後とも何らかのかたちでゲームのシナリオには関わっていきたいと思っています。

ありがとうございました。

「サクラ大戦2」シナリオ担当 あかほりさとる

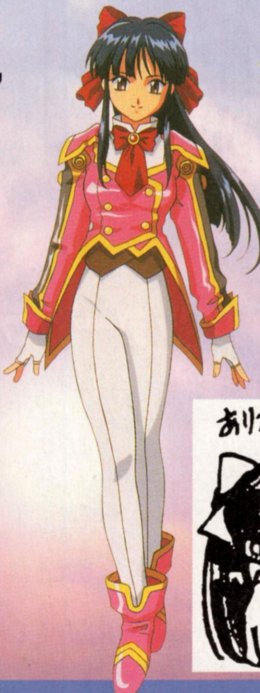


最優秀女優賞

順位	キャラクター名／登場作品	得票数
1	真宮寺さくら サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	2307
2	アゼル AZEL －パンツァードラグーンRPG－	512
3	ルーシア ルナ2 エターナルブルー	374
4	レニ=ミルヒシュトラーセ サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	199
5	日野森あずさ Pia♥キャロットへようこそ!! 2	132
6	ホシノ=ルリ 機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	80
7	アルル・ナジャ わくわくぷよぷよダンジョン	66
8	ラムダ ラングリッサーV the end of Legend	49
9	リンダ リンダキューブ 完全版	36
10	ヒロイン 仙窟活龍大戦カオスシード	25

第1位 真宮寺さくら 「サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～」（セガ）

●発売中（'98年4月4日発売）●6,800円（3枚組）●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応



congratulation! 1位受賞 喜びのコメント

真宮寺さくらを応援してくれた、すべてのファンの皆さんに、まずはお礼申し上げます。さまざまな彼女の姿を描いてきた身としては、本当の娘のことのように嬉しく思っています。どうか、これからも彼女を見守り続けてください。

（キャラクターデザイン　松原秀典）



サクラ大戦の仕事は、
本当にショウをやっているようです。
きらびやかで、明るくて。
そしてそれを支えるのが、私たち裏方。
祭りのようにやってきて、
嵐のように去っていく。
そんな中で、支えた女優が脚光を浴びる。
何ものにも代え難く嬉しいものです。
おめでとう。さくらさん。

（キャラクター原案　藤島康介）

最優秀男優賞は、やっぱり'98年のサターンにおいての最大功労者、せがた三四郎さんでしょう。(大阪府・A.O)「ヴァンパイア セイヴァー」の4メガRAMを使用しての完全移植＋α。PSでも無理に移植したみたいだけど、このソフトはSSユーザーで良かったと実感させてくれる1本です。(北海道・Y.K)「バーニングレンジャー」はほんと面白かった。あんまり普及しなかったみたいだけど、サターン持ってるなら買え！と言えるソフトだと思う。続編、DCでキレーなキャラクター見てみたいなあ……。(北海道・Y.Y) 今回一番思ったことは、サターンは記録に残る作品より、記憶に残る作品が多いということです。ハードの衰退やドリームキャストの発表により、高い水準の作品が発売されても必ずしも売り上げにつながらなかったと思います。(福島県・M.M)「クロス」がもっと早い時期に出ていたらもっと売れていたと思う。ぜひ続編を！(兵庫県・K.O)「プロ野球チームもつくろう!」は秀逸な作品だと思う。特にトレードは斬新でよかった。(岐阜県・Y.K)「スーパーロボット大戦F～完結編～」は全体的によく、面白かったです。今回は全体的に秀作が多く、選ぶのが大変でした。(青森県・H.K) プログラムや制作メーカーの力の入れ方を考えると「クロス探偵物語」、操作性やスクロールのもたつきがなければ「ギレンの野望」ってところでしょうか。ゲームの方向性や内容はいいのに、基本的なところでアラの目立つ残念なソフトが多かったような気がします。(福島県・S.K)

最優秀音楽作品賞

順位	作品名	得票数
1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	1853
2	バーニング レンジャー	634
3	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	541
4	街	526
5	スーパーロボット大戦F ～完結編～	422
6	ルナ2 エターナルブルー	175
7	レイディアント シルバーガン	155
8	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	116
9	バロック	83
10	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	61

第1位 「サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～」(セガ)

●発売中('98年4月4日発売)●6,800円(3枚組)●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応



作品紹介 「サクラ大戦２」は音楽が優れた作品としても、ユーザーの間で愛好されている作品だ。歌謡ショウやミュージカルなどの展開を見せているのがその証拠と言えるだろう。そもそも本作の場合、各キャラの作曲がなされたあとシナリオが作られていったという話もあり、その重要性がうかがわれる。

congratulation! 1位受賞 喜びのコメント

私の子供の頃は、けっこうイヤミなほど賢い子だったらしく、家の物置には"ナントカ賞を授与する"の賞状がかなり残っています。しかし物心がついてからは、賞というものにトンとご無沙汰で、この業界に入ってから受賞したのは、何年か前の「トップをねらえ!」でのビクターヒット賞なるものだけでした。それ以来の賞なので喜びもひとしおで、また「皆様のファン投票で」というところがうれしいですね。サクラの音楽も徐々に世間に認知されてきていることを実感しています。最後にサクラの音楽に関わってくれた声優さんを始めとする関係者の皆さん、そして御大(作詞家でもある)広井王子さんに大感謝です。ありがとうございました。

「サクラ大戦2」音楽担当
田中公平



最優秀男優賞

順位	キャラクター名／登場作品	得票数
1	せがた三四郎 せがた三四郎真剣遊戯	1456
2	大神一郎 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	836
3	ギレン=ザビ 機動戦士ガンダム ギレンの野望	382
4	ヒイロ ルナ2 エターナルブルー	302
5	雨宮桂馬 街	215
6	ジャスティン グランディア～デジタルミュージアム～	172
7	エッジ AZEL－パンツァードラグーンRPG－	120
8	ジュリアン シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	84
9	シグマ ラングリッサーV the end of Legend	59
10	黒須剣 クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	47

第1位 せがた三四郎「せがた三四郎真剣遊戯」(セガ)

●発売中('98年10月29日発売)●4,800円●バラエティ●全年齢推奨●1人用



congratulation! 1位受賞 喜びのコメント

みんな応援ありがとう!!
「せがた三四郎」は僕にとってかけがえのないすばらしい思い出です。CMを通じて、生きることのすばらしさというものも伝えられたのではないかと思います。読者のみんなも「せがた三四郎」のように何かひとつのものに真剣に取り組んでほしい。
今度は『シェンムー』で会おう。

(藤岡 弘)



作品紹介 仮面ライダーでおなじみ、俳優の藤岡弘演じるセガのイメージキャラクター。CMに登場した初期は、悪役的なイメージだったが、後に改心(?)。その強烈なキャラクターが話題になった。その最後を飾るにふさわしいゲームが「真剣遊戯」なのだ。

プレゼント当選者

【お好みDCソフト】愛知県／武石健二、茨城県／和喜多淳、長野県／平出和仁、三重県／山田純、千葉県／小池裕子、岐阜県／今井吉章、大阪府／近藤潤也、東京都／竹口美紀、大阪府／荒木浩二、福岡県／岩崎和樹、岡山県／黒瀬智也、東京都／小笠原敏嗣、静岡県／深澤瞬、東京都／酒井渉、岡山県／山崎隆行、愛知県／笠原尚文、滋賀県／三浦晴久、愛媛県／志賀新谷、茨城県／金子和洋、岐阜県／佐々木洋和、東京都／松田大地、滋賀県／鈴木生江、神奈川県／奥村重喜、大分県／鈴木憲孝、東京都／道田友紀、東京都／今村昭光、富山県／高橋紀和、富山県／水梨浩昭、福岡県／碇悠一郎、北海道／治田貴之【ビジュアルメモリ】福島県／星貴之、宮城県／三浦三津子、愛媛県／藤田庸輔、京都府／浅田靖之、青森県／石澤和、大阪府／児玉誠、千葉県／吉田太、新潟県／桜井ひとみ、神奈川県／阿川薫子、東京都／若林隆幸、愛知県／菅正和、静岡県／渋谷康弘、群馬県／溝渕一郎、埼玉県／小林太郎、鹿児島県／松本孝允、兵庫県／安藤政義、神奈川県／中島雄太、千葉県／津田勝、大阪府／中村俊輔、長崎県／大山春樹【お好みSSソフト】愛知県／萩野正人、東京都／小柴義明、新潟県／梅谷充、広島県／山田公彦、埼玉県／青柳恵理子、秋田県／本郷道之、千葉県／三坂義孝、新潟県／鈴木智子、神奈川県／豊島里奈、青森県／鳥山昌城、青森県／大庭真幸、千葉県／西山聖子、千葉県／松浦義和、大阪府／近藤江里、

最優秀グラフィック作品賞

順位	作品名	得票数
1	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	1312
2	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	1124
3	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	598
4	街	332
5	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神宮	308
6	ルナ2 エターナルブルー	243
7	バロック	171
8	NOëL3	155
9	機動戦士ガンダム ギレンの野望	90
10	グランディア ～デジタルミュージアム～	72

第1位「AZEL―パンツァードラグーンRPG―」(セガ)

●発売中('98年1月28日発売) ●6,800円(4枚組) ●RPG●マルコン対応●1人用



作品紹介

前2作ともに受賞しているグラフィック部門で、ジャンルは変われど、その世界観をみごとに構築しているCGの評価は相変わらず高い。一見すると、暗くて地味な印象を受けるが、全編を通しての統一感や、要所で物語を盛り上げるムービーの美しさもその評価につながったようだ。

congratulation! 1位受賞 喜びのコメント

光栄です。技術的にはサターンの性能を限界まで出し切ったのではないでしょうか。ドラゴンのタイプセレクトや総尺80分以上のCGムービーとか、色々無茶もしましたね。ビジュアルとしては、やはりトータルバランスに一番気を遣ったつもりです。ディテールも大切ですが、もっと画面から伝わってくる匂いみたいなものを表現したかったんです。そういうものは一番伝えにくい要素なんですが、プレイヤーには印象として最後に残ってくれるのではないかなあと。そんなの誰も求めていないのではないかと思うときもありますが、ここで1位をいただいたということは、少なくとも間違ってはいなかったと考えることにします。

セガ・エンタープライゼス「AZEL」開発ディレクター
楠木 学



最優秀移植作品賞

順位	作品名	得票数
1	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	1305
2	ヴァンパイア セイヴァー	1291
3	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	800
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	505
5	ルナ2 エターナルブルー	332
6	レイディアント シルバーガン	309
7	THE HOUSE OF THE DEAD	152
8	仙窟活龍大戦カオスシード	134
9	ウィザードリィ リルガミンサーガ	83
10	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	69

第1位「MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER」(セガ)

●発売中('98年10月22日発売) ●5,800円(ソフトのみ)/7,800円(拡張RAMカートリッジ4MB同梱) ●対戦格闘●2人対戦プレイ可能●拡張RAMカートリッジ4MB必須



作品紹介

アメリカンコミックのヒーローたちと、「ストリートファイター」シリーズのキャラたちが夢の共演をする、対戦格闘シリーズ第2弾。昨年の「X-MEN VS. STREET FIGHTER」に続き、同部門2連覇の快挙を達成。拡張RAMカートリッジ4MBの力をまたしても見せつけたといえるだろう。

congratulation! 1位受賞 喜びのコメント

昨年に引き続きの受賞、ありがとうございます。2連覇、とてもうれしいですね。SS版「X-MEN VS. SF」に続き、この「MERVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER」でも高い評価をいただけたことは「VS.」シリーズとして、また、CAPCOMの4MBRAMシリーズとして、評価していただいたことだと思っております。業務用の移植としては、今後も「VS.」シリーズではDC版「MARVEL VS. CAPCOM」、そして4MBRAMシリーズとしてもSS版「ストリートファイターZERO 3」(DC版もあります!)等、ぞくぞく発売していきます。今年も3連覇めざしてがんばりますので、どうぞ応援よろしくお願いします。

カプコン 開発本部 パブリシティチーム チーム長
永井淳一



鳥取県/佐々木聖、鳥取県/山本大樹、東京都/小杉哲、兵庫県/渡辺和久、北海道/藤原行男、大阪府/上岡谷康之【編集部特製テレカ】埼玉県/若山卓司、広島県/皿海幸典、三重県/山岸幸一、東京都/土井博嗣、青森県/則竹景造、茨城県/神長春樹、大阪府/岡田和之、岡山県/山部篤志、埼玉県/新井和幸、神奈川県/浦野洋平、愛知県/小野啓史、埼玉県/弓田良一、愛知県/中西諭、愛媛県/野田誠吾、岩手県/川村一恵、大阪府/増山美紀、岩手県/尾川高志、神奈川県/山田匠、長野県/今井琢磨、千葉県/森力也、大阪府/北畑和彦、長野県/斎藤隼人、神奈川県/坂内雅彦、徳島県/越中哲功、奈良県/飯田伊佐雄、北海道/篠田由利恵、富山県/米林未来、福岡県/水持圭太、兵庫県/植田秀樹、奈良県/清水光司【ダイナマイト刑事2セット】愛知県/向井健次【セガTシャツセット】東京都/古味貴徳【せがた三四郎プライズセット】神奈川県/眞野勝裕(敬称略)

総評

おそらくサターン最後となる今回のグランプリにたくさんの投票、どうもありがとう。無事、グランプリほか各賞が決定した。これを機にもう一度各タイトルをプレイしてみては? さて、次回は年末(予定)の『ドリマガグランプリ'99(仮)』でお会いしましょう。

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

なかなか新作が出なかったせいもあって、今週は過去の人気ソフトがニョキニョキ復活した感じだね。名作は買えるうちに買うべし!!

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
1位	前回2位	Girl Doll Toy	ザウス／'98年12月23日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨）	690本	2万2878本
2位	前回12位	スレイヤーズ ろいやる2	角川書店・ESP／'98年9月3日発売／6,800円／RPG	604本	6万9903本
3位	前回5位	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日発売／7,500円（初回分のみ2枚組）／恋愛SLG	578本	29万5898本
4位	前回8位	新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド	セガ／'98年3月26日発売／6,800円（2枚組）／ADV	557本	14万9561本
5位	前回14位	SONIC R	セガ／'97年12月4日発売／5,800円／ACT（マルコン対応）	534本	7万8468本
6位	前回1位	サクラ大戦　帝撃グラフ	レッドカンパニー／'98年12月23日発売／4,800円（2枚組）／ETC	513本	6万8919本
7位	前回4位	瑠璃色の雪	キッド／'98年12月10日発売／6,800円／恋愛ADV（18歳以上推奨）	492本	3万7688本
8位	前回3位	機動戦士ガンダム ギレンの野望　攻略指令書	バンダイ／'98年10月8日発売／2,800円／ETC（※1）	465本	7万5899本
9位	前回15位	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	バンダイ／'98年4月9日発売／6,800円／SLG	348本	28万1027本
10位	前回16位	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	セガ・エニックス／'98年6月25日発売／6,800円／SPT+RPG	325本	20万4077本

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

期待の新作 USER DATA TOP10

「ZERO 3」「ダビスタ」など、要チェックソフトは、まだ残ってるぞ。まだまだ根強いギャルゲーも、セガサターンにおまかせっ！かな？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ／'99年予定	254
2	5	With You～みつめていたい～	NECインターチャネル／今夏予定	242
3	4	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／4月8日	234
4	3	ワーズ・ワース	エルフ／発売日未定	215
5	6	ストリートファイターZERO3	カプコン／発売日未定	191
6	8	ダービースタリオン	アスキー／3月25日	178
7	7	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ／発売日未定	162
8	11	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	NECインターチャネル／'99年予定	127
9	12	KISSより・・・	キッド／3月18日	124
10	9	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ／4月1日	122

※1　スペシャルデータで遊ぶには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」が必須です。
※上のデータのポイントは3月5日号の読者アンケート葉書をもとに編集部で算出したものです。
※左のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月15日～2月21日。
★協力店・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

発売予定タイトルカレンダー

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年3月	11日	THE HOUSE OF THE DEAD（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SHT	銃
	11日	プロ野球　グレイテストナイン'98（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SPT	
	11日	チョロQパーク（セガサターンコレクション）	2,800円	タカラ	RAC	マルコン、ハンドル
	11日	テクノモーター（セガサターンコレクション）	2,800円	電子メディアサービス	ETC	
	18日	KISSより…（通常版）	6,800円	キッド	S・ADV	マウス、マルコン
	18日	KISSより…（初回限定版）	7,800円	キッド	S・ADV	マウス、マルコン
	18日	アイドル雀士スーチーパイ シークレットアルバム	4,800円	ジャレコ	ETC	18推
	25日	ダービースタリオン	6,800円	アスキー	SLG	
99年4月	1日	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	8,800円	コナミ	ADV	
	8日	フレンズ～青春の輝き～	7.200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応、②
	22日	涼子のおしゃべりルーム	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
99年6月	18日	プロ指南麻雀「兵」	5,800円	カルチャーブレーン	麻雀	
99年春	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
99年夏	未定	With You～みつめていたい～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
99年内	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
99年内	未定	ソニック 3D フリッキーアイランド	3,800円	セガ	ACT	
発売日未定	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2　～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	ストリートファイターZERO3	未定	カプコン	対戦格闘	4メガRAM必須
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

表の見方

【ジャンル】ADV…アドベンチャー SLG…シミュレーション ACT…アクション S・RPG…シミュレーションロールプレイング SHT…シューティング ETC…その他
【対応機器】マルチ…マルチターミナル6 マルコン…セガマルチコントローラー
（1メガ）RAM…拡張RAMカートリッジ 4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨 ②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

セガサターン SEGA SATURN MAGAZINE Vol.131 読者参加型企画 WEEKLY 読者レース

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票者が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週はまたまた上位陣が大荒れ。サターンも熱いよ、マジで。

↓オッズ表サターンA 3月5日現在発売済みサターンソフト総本数:1140本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.5608
2	3	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版/初回限定版/サタコレ版〉	SLG	9.5468
3	2	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版/初回特典版〉	ADV+SLG	9.5439
4	5	サンダーフォースV〈通常版/スペシャルパック/サタコレ版〉	SHT	9.5283
5	4	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.5269
6	6	Pia♥キャロットへようこそ!! 2(18歳以上推奨)〈1、4メガ拡張RAM対応〉	SLG	9.5257
7	8	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	S•RPG	9.5128
8	9	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S•RPG	9.5089
9	7	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5084
10	11	グランディア	RPG	9.4935
11	12	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.4927
12	13	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4868
13	10	CULDCEPT(カルドセプト)(サタコレあり)	TAB	9.4835
14	14	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.4805
15	15	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.4771
16	16	街	NOV	9.4382
17	17	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.4362
18	18	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.4272
19	20	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	SLG	9.4113
20	19	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	ADV	9.4008
21	21	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.3982
22	22	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版/4メガRAM同梱版〉	ACT	9.3927
23	23	デッド オア アライブ〈通常版/限定版〉	ACT	9.3833
24	24	プリンセスクラウン(サタコレあり)	A•RPG	9.3816
25	25	サクラ大戦〈ソフト単品/特別限定版/サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3764
26	26	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3596
27	27	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡(サタコレあり)	SLG	9.3517
28	30	リンダキューブ 完全版	RPG	9.3492
29	28	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3458
30	29	シルエット ミラージュ(サタコレあり)	ACT	9.3326
31	31	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3259
32	32	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.3229
33	33	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.322
34	34	Pia♥キャロットへようこそ!!(18歳以上推奨)	SLG	9.3051
35	35	ポリスノーツ	ADV	9.3041
36	36	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2943
37	38	慟哭 そして…(18歳以上推奨)	ADV	9.2625
38	37	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.2622
39	41	MAEVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER〈通常版/4メガRAM同梱版〉	ACT	9.2587
40	39	ガングリフォンII〈通常版/ケーブル同梱版〉	SHT	9.2533
41	40	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2426
42	43	だいな あいらん	ADV	9.2396
43	42	バーチャファイター2(サタコレあり)	ACT	9.2336
44	44	ゲーム天国〈通常版/極楽パック〉	SHT	9.2204
45	45	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2192
46	46	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2155
47	47	NiGHTS(ナイツ)(サタコレあり)	ACT	9.2044
48	48	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.2022
49	49	レイディアント シルバーガン	SHT	9.1973
50	50	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE(サタコレあり)	SPT	9.1806
51	51	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1515
52	56	ウィザードリィ リルガミンサーガ	RPG	9.125
53	52	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT(サタコレあり)	SHT	9.1183
54	53	レイヤーセクション(サタコレあり)	SHT	9.1037
55	54	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.083
56	55	セガラリー・チャンピオンシップ(サタコレあり)	RAC	9.082
57	57	マジカルドロップIII～とれたて増刊号!～(サタコレあり)	PUZ	9.0625
58	59	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0543
59	60	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.049
60	58	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0486
61	61	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0445
62	62	花組対戦コラムス	PUZ	9.0337
63	64	BULK SLASH(サタコレあり)	SHT	9.0301
64	63	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ/サタコレ版〉	SLG	9.0297
65	66	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0239
66	65	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.0223
67	67	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9983
68	68	バーチャファイター	ACT	8.986
69	76	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	RPG	8.9836
70	71	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.9834
71	69	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	8.9826
72	70	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.981
73	72	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	8.9778
74	73	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～(18歳以上推奨)	TAB&ADV	8.9777
75	74	ステラアサルトSS	SHT	8.977
76	80	バロック	RPG	8.9763
77	75	プリンセスメーカー2(サタコレあり)	SLG	8.972
78	78	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9696
79	77	マリカ～真実の世界～(18歳以上推奨)	RPG	8.9678
80	79	怒首領蜂(ドドンパチ)(サタコレあり)	SHT	8.9661
81	81	悠久幻想曲	RPG	8.9534
82	83	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9518
83	82	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9498
84	84	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)(サタコレあり)	A•ADV	8.9428
85	85	バトルガレッガ	SHT	8.9368
86	86	バーチャコップ	SHT	8.9342
87	87	スーパーリアル麻雀P7(18歳以上推奨)	TAB	8.9319
88	88	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9292
89	89	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9271
90	90	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.9218
91	92	ソニックジャム(サタコレあり)	ACT	8.9214
92	91	メルティランサー Re-inforce〈通常版/初回限定版〉	SLG	8.9193
93	93	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9141
94	108	アナザー・メモリーズ	ADV	8.913
95	95	天地無用!連鎖必要	PUZ	8.9051
96	96	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9042
97	97	ダライアス外伝	SHT	8.9035
98	98	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	ACT	8.9
99	100	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8987
100	102	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.8947
101	99	バーニングレンジャー	ACT	8.8923
102	101	リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」	ADV	8.8888
103	94	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.8859

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
104	104	プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ	ETC	8.875
105	105	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.875
106	103	ルナ2 エターナルブルー	RPG	8.8718
107	107	タクティクス オウガ	RPG	8.8678
108	106	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	8.8604
109	110	クーリエ・クライシス	ACT	8.86
110	111	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版/限定版〉	SLG	8.8585
111	113	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.8571
112	114	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.8519
113	115	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8514
114	117	真・女神転生 デビルサマナー(サタコレあり)	RPG	8.8455
115	116	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.8454
116	109	エターナルメロディ	SLG	8.845
117	122	アストラスーパースターズ	ACT	8.8448
118	112	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	8.8442
119	118	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8328
120	119	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8301
121	120	ストライカーズ1945II	SHT	8.8297
122	123	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8272
123	121	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
124	131	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.8228
125	124	戦国ブレード	SHT	8.8157
126	126	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～(18歳以上推奨)	ADV	8.8157
127	137	ファルコムクラシックスII〈通常版/限定プレミア版〉	ETC	8.8139
128	125	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8122
129	127	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.809
130	128	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8021
131	129	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.8011
132	130	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.8
133	132	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.7948
134	134	だいな あいらん予告編	ETC	8.7936
135	140	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.7935
136	144	魔導物語	RPG	8.7935
137	139	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラブソング	ADV	8.7886
138	133	くのいち捕物帖	ADV	8.7868
139	136	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ナイトメア(18歳以上推奨)	ADV	8.7822
140	142	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.7735
141	138	Winter Heat	SPT	8.7714
142	143	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.7692
143	141	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7673
144	145	パンツァードラグーン	SHT	8.7668
145	146	三國志V	SLG	8.7632
146	148	世界の車窓から[I] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.7532
147	147	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	S•RPG	8.7507
148	149	セブン風の島物語	A•RPG	8.7488
149	150	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7464
150	153	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.7368
151	151	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7342
152	182	闘龍伝説エランドール	ACT	8.7333
153	152	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7329
154	154	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	ACT	8.7248
155	155	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7205
156	157	信長の野望・天翔記	SLG	8.7049
157	158	バイオハザード	ADV	8.6997
158	165	パップ・ブリーダー	SLG	8.6939
159	135	NOëL3	ADV	8.6883
160	160	お嬢様特急	ADV	8.6842
161	161	ファーランドサーガ 時の道標〈通常版/初回限定版〉	S•RPG	8.6842
162	159	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.6819
163	163	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版/超限定版〉	ACT	8.6811
164	162	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.679
165	164	バーチャコップ2	SHT	8.677
166	166	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6675
167	168	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.6662
168	169	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6608
169	170	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6596
170	172	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6528
171	171	バーチャファイター リミックス	ACT	8.652
172	156	瑠璃色の雪(18歳以上推奨)	ADV	8.6486
173	174	Techno Mortor(テクノモーター)	ETC	8.6486
174	173	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ/サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6485
175	167	ウイニングポスト3 プログラム'98	SLG	8.6428
176	175	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定!核爆発5秒前～	ADV	8.6393
177	176	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6369
178	177	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6333
179	179	維新の嵐	SLG+RPG	8.619
180	180	ウイニングポスト3	SLG	8.6166
181	181	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6161
182	187	全日本プロレス FEATURING VIRTUA(サタコレあり)	ACT	8.6147
183	178	COTTOn2	SHT	8.6145
184	185	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6119
185	184	コマンド&コンカー(サタコレあり)	SLG	8.6097
186	186	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6083
187	188	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版/初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6034
188	189	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6002
189	190	カプコンジェネレーション ～第5集 格闘家たち～	ACT	8.6
190	191	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.5989
191	192	ストライカーズ1945	SHT	8.5975
192	183	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.5952
193	196	メタルブラック(サタコレあり)	SHT	8.5941
194	195	デイトナUSA	RAC	8.592
195	197	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.588
196	198	大航海時代II	SLG+RPG	8.5849
197	205	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.584
198	199	斬魔超奥義 ヴァルハリアン	S•RPG	8.5833
199	215	6インチまいだーりん	ADV	8.5833
200	203	ファルコムクラシックス〈通常版/初回生産限定スペシャルディスク付/サタコレ版〉	RPG	8.5789
201	200	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5784
202	193	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5769
203	201	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.5769
204	202	ドラゴンフォース(サタコレあり)	SLG	8.5762
205	204	レイヤーセクションII	SHT	8.5735
206	206	GRANDRED	SLG	8.5714

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
207	210	サクラ大戦 帝撃グラフ	ETC	8.5684
208	207	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.568
209	208	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5654
210	213	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.5645
211	209	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5625
212	217	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.5617
213	211	サターンミュージックスクール〈通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
214	212	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5548
215	194	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5538
216	214	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
217	216	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	SHT	8.5454
218	219	慟哭 そして… ファイナルエディション(18歳以上推奨)	ADV	8.5357
219	220	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5357
220	221	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.5242
221	218	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5212
222	224	テラファンタスティカ(サタコレあり)	S•RPG	8.5177
223	223	大航海時代外伝	S•RPG	8.5172
224	225	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5132
225	222	スティープ・スロープ・スライダーズ(サタコレあり)	SPT	8.5098
226	228	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.5073
227	226	BATSUGUN	SHT	8.5069
228	227	プロ野球チームもつくろう!	SLG	8.5049
229	229	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.503
230	230	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.5
231	231	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5
232	249	ルームメイトW～ふたり～	ETC	8.5
233	232	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.495
234	233	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4944
235	234	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND(サタコレあり)	TAB	8.4859
236	235	DX人生ゲームII	TAB	8.4848
237	236	アンジェリークSpecial	SLG	8.4833
238	237	提督の決断III	SLG	8.4827
239	243	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	ETC	8.4821
240	238	ハイパーデュエル	SHT	8.4795
241	239	チョロQパーク	RAC	8.4761
242	240	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.4736
243	241	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	SLG	8.4666
244	242	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4635
245	244	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4627
246	245	恋のサマーファンタジーIn宮崎シーガイア	SLG	8.4615
247	251	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.4615
248	256	ソロ・クライシス	SLG	8.46
249	246	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	ACT	8.4583
250	247	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4561
251	248	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4558
252	250	サターンミュージックスクール2	ETC	8.4545
253	252	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4465
254	254	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4444
255	253	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4429
256	255	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4392
257	262	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	8.4313
258	278	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	ADV	8.423
259	265	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	ETC	8.4222
260	260	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4137
261	258	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.4104
262	257	フォトジェニック＜通常版/初回限定版＞	SLG	8.409
263	259	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4074
264	261	シーバス・フィッシング2(サタコレあり)	SLG	8.4
265	263	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3941
266	264	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3917
267	266	デカスリート(サタコレあり)	SPT	8.3861
268	267	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	SHT	8.3793
269	268	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.377
270	269	組み立てバトル くっつけっと	SLG	8.375
271	270	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	SHT	8.375
272	271	ストリートファイターZERO	ACT	8.3736
273	273	エネミー・ゼロ(サタコレあり)	MOV	8.3574
274	272	Find Love2～The Prologue～(18歳以上推奨)	ETC	8.3571
275	274	スナッチャー	ADV	8.3543
276	275	NIGHTRUTH#03"二つだけの真実"	ADV	8.35
277	276	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3423
278	282	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.3384
279	281	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.3382
280	277	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3362
281	279	グレイテストナイン'96	SPT	8.3294
282	280	SEGA AGES/パワードリフト	RAC	8.3283
283	283	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3281
284	284	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.3227
285	285	Tactics Formula	TAB	8.32
286	286	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.3141
287	287	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.3134
288	288	信長の野望 将星録	SLG	8.3125
289	289	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3105
290	290	太閤立志伝II	SLG	8.3048
291	291	三國志英傑伝	SLG	8.3033
292	292	ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部	SPT	8.3
293	293	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2916
294	294	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.2888
295	296	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.2863

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

オッズ表サターン全体寸評 隊長に頭上に恐怖の大王衝突(笑)?

今週も首位戦線は大荒れ含み。「カオスシード」「サンダーフォース」「クロス探偵」と大混戦。また、先週水曜、隊長の頭上に恐怖の大王落下(笑)。さあ、どーなる?



首位も十分射程圏「クロス探偵物語」。要注目ですぞ!

サタマガ推奨名馬

Vol.67 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 佐々木イサヲイチ

レイヤーセクション



●タイトー
●'95年9月14日発売
●5,800円
●SHT

読者	9.1037
本誌	8.66



三十路を控えて無性にロックオンしたい時期、されたい時期。

ソフトDATA

実は「推奨名馬」には2回目の出馬。イサヲイチたっての願いにより再出走。本レース初出場は、なんと'95年12月3日号。最高オッズは9.1453。全出走回数65回すべてを9点台というのは驚異的。

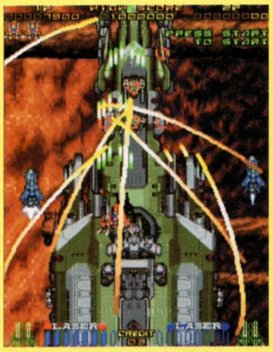
厩舎情報 レイヤーセクション ひとくちメモ

自機と同高度を飛行する敵を撃つ“ショット”と、自機より低高度にいる敵を狙い撃つ“ロックオンレーザー”という、2タイプの攻撃を使い分ける縦スクロールシューティング。ロックオンレーザーは最大8本まで同時発射可能で、1度に多くの敵をマークするほど得点加算率もアップする。サターン版は商標の関係で「レイヤーセクション」というタイトルに変更されているが、内容はアーケードゲーム「レイフォース」を忠実に移植したものとなっている。

ボムなし、壁なし、妥協なし

自分を今よりも高みに引き上げてくれる存在（人物、芸術、書物etc…）とめぐりあえる機会なぞ、そうそうあるものではない。殊に“娯楽”の一環であるテレビゲームではなおさらだが、もう3年以上も前、私はその希少な“存在”と出会った。このサターン版「レイヤーセクション」は、飛躍的に私のシューティングの腕前を向上させてくれた傑作だ。知ってのとおり「レイヤーセクション」にはボムに相当するものがない。だからどれほどの危機に陥っても、自分の才覚以外は頼れない。となれば、いきおいプレイから“甘え”が削ぎ落とされていく。たとえば、巨大戦艦を前にした時の心構えからして変わる。まず相手の攻撃パターンやタイミングをひとどおり学習し、次はそれぞれに効率的な回避手段を講じるようになる。つまりプレイの姿勢が“攻め”になる。もしボムがあったとして、キツめの攻撃を毎回ボムでクリアしていたら、結局その攻撃をかわす腕前は永久に身につかないはずだ。ボムがないという単純な事実が、プレイ全体に緊張感を持たせ、シューティングに必須な弾よけの技能と、攻略パターン構築センスを自然と磨いてくれるわけである。冷静に考えると、ボムがないということは、むしろボムがある場合よりもバランス調整に妥協が許されない。しかし、それを見事に成し遂げた作り手の方々には惜しみない拍手を贈りたい。

そして、コンティニュー回数が4回（裏技で増やすと8回）なのも絶妙な設定だと思う。いや、正確には回数が有限であることがだ。私のシューティング技術は自慢するほど高くないが、それでも調子が良ければこの回数でなんとか全ラウンドクリアできる。これがもし、オプションにクレジット数無限の設定でもあったら、“ボムの存在”以上に緊張感も向上心も奪い去ってしまうだろう。ボムもコンティニューも使わなければいいだけの話だが、シューティングに豊穣な愛情を持っている人ならともかく、普通の人間はそこまでストイックに徹し切れないものだ。おそらく私自身も、サターン版が甘さをほどよくカットしていなければ本質的な良さをきちんと理解できなかったと思う。さながら箸の持ち方の矯正器具のように、これはシューティングのベーシックな技術を伸ばす理想的なガイダンスだ。ただし縦画面でないと正しく効用を発揮しないので、各自でなんとか解決するように。



まとまったロックオン映像美見たさにプレイしてたら稼ぎも身につきました。

check! 世界観を語るかのようなサウンド アーティスティックなエフェクト

タイトー作品は、ゲーム本体とサウンドのマッチングがうまい。本作もご多分に洩れず、マシーナリーな世界観を聴覚からも感じさせてくれる。説明書の年表を見て、バックグラウンドに思いをはせながら聞いてみてほしい。また、各ラウンドのラストエネミーなどに見られる芸術的な、そしてドラスティックな演出の数々は今見ても鮮烈な印象を与える。



これの出現、透過、破壊の一連の演出は必見。

生物的レーザー軌道は他社にも影響を与えたほど。



最近の読者のコメントは？

アーケードの名作「レイフォース」が自宅でも楽しめることが最大の喜び！ ロックオンシステムやハデなパワーアップ、多彩な動きを見せるボス。だいぶ月日が経過してしまっているので、見た目の色褪せ具合は否めない。しかし完成度の高さがそれ以上に補って余っている。サタコレにもなってるしシューターはぜひ！（静岡県・新谷智康・23歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

「レイヤーセクション」を推薦していただきありがとうございます。トップビューなのに、高度差による敵の撃ち分けや画面表現。ロックオンレーザーでまとめて破壊する爽快感。そして、ノンストップで宇宙から惑星内部へと進行するステージ。他のシューティングでは味わえない楽しさをぜひ味わってみてください。（タイトー第一開発課・山下）

【落ちましたデスよ?】「あたたたたたたたたたた……」「たいっちょう……。いきなりケンシ○ウの一モノマネですか?」「た、たわけー！　恐怖の大王がな、ワシの頭上だけにとりあえず落ちてきたんじゃっ!!」「ははーん、例のエ○ール社○との会見のことを言ってるんだな。で?」「いやー、それはもうっ（笑）。フヒュ～」「ガマの脂汗かいてるんだな、たいちょう（笑）」「ぬー……。スゴイ続報に期待しとけっ」「ふーん」

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
296	296	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.2857
297	297	ポケットファイター〈4メガ拡張RAM対応〉	ACT	8.2857
298	298	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.2739
299	299	パズルボブル3	PUZ	8.2666
300	307	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.2647
301	300	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.2641
302	302	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
303	301	バブルシンフォニー	ACT	8.2564
304	303	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.2551
305	304	パズルボブル2X（サタコレあり）	PUZ	8.2539
306	305	ディスクワールド	ADV	8.25
307	306	Wizards' Harmony	SLG	8.2489
308	309	ぷよぷよSUN（サタコレあり）	PUZ	8.2422
309	310	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2395
310	311	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2326
311	313	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2307
312	314	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2256
313	315	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	8.2244
314	312	アンジェリーク デュエット〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.2222
315	316	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.2222
316	318	対局将棋 極II	TAB	8.2142
317	319	Shadows Of The TUSK	SLG	8.2142
318	320	冒険活劇モノモノ	RPG	8.2142
319	321	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.21
320	322	マジカルドロップ2	PUZ	8.2083
321	317	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.2081
322	323	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2015
323	325	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
324	333	WILLY WOMBAT	ACT	8.2
325	326	紫炎龍	SHT	8.194
326	327	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1894
327	328	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
328	329	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1818
329	330	ガンバード	SHT	8.1758
330	331	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1734
331	324	スレイヤーズろいやる2	RPG	8.1724
332	332	蒼空の翼－GOTHA WORLD－	SLG	8.1666
333	308	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.163
334	334	桃太郎道中記（サタコレあり）	TAB	8.1517
335	335	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.147
336	336	怪盗セイント・テール	ADV	8.144
337	337	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	8.1428
338	338	LULU	ETC	8.1428
339	339	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.1428
340	340	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1411
341	341	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック／サタコレ版〉	ACT	8.1407
342	342	UNO DX	TAB	8.1379
343	343	アースワームジム2	ACT	8.1363
344	344	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.1333
345	345	将棋まつり	TAB	8.1309
346	346	AMOK	SHT	8.1304
347	347	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1226
348	348	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.12
349	349	大運動会	SLG	8.1186
350	350	BIG HURT ベースボール	SPT	8.1176
351	351	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1074
352	352	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1025
353	353	古伝降霊術 百物語（サタコレあり）	ETC	8.1
354	376	Code R（コード・アール）	RAC+ADV	8.1
355	354	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0983
356	364	ブラストウインド	SHT	8.0972
357	355	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0953
358	356	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.0952
359	357	シミュレーションRPGツクール	ETC	8.0937
360	359	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0921
361	361	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0919
362	358	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.0917
363	360	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0909
364	362	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0907
365	363	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.0894
366	365	重装機兵レイノス2	ACT	8.0711
367	366	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0666
368	367	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
369	368	Find Love'2～Rhapsody～（18歳以上推奨）	SLG	8.0588
370	369	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0588
371	370	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
372	371	ワイプアウトXL	RAC	8.0555
373	372	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
374	373	ブラックドーン	SHT	8.0526
375	374	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0503
376	375	ファンタステップ	ADV	8.0454
377	377	MYST	ADV	8.0325
378	378	スーパールリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0265
379	379	ソルディバイド	SHT	8.0212
380	380	バーチャコールS〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	8.0212
381	381	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0209
382	382	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0156
383	383	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0143
384	384	ラストブロンクス	ACT	8.0105
385	386	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.99
386	387	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
387	388	優駿クラシックロード	SLG	7.9803
388	389	実況パワフルプロ野球S	SPT	7.9791
389	390	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.975
390	391	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9736
391	392	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.9705
392	393	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9644
393	402	海底大戦争	SHT	7.9633
394	394	ZORK I	ADV	7.9615
395	395	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.96
396	396	F-1 Live Information	RAC	7.9566
397	397	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
398	398	スレイヤーズろいやる	RPG	7.954
399	399	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9538
400	400	大江戸ルネッサンス	SLG	7.95
401	401	SONIC R	RAC	7.9472
402	403	DEEP FEAR（18歳以上推奨）	ADV	7.9421
403	404	ダークセイバー	A•RPG	7.9325
404	405	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.927
405	411	エリア51	SHT	7.92
406	406	デジタル TIN TOY	PUZ	7.9166
407	414	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.9166
408	407	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9027
409	408	南方珀堂登場	ADV	7.9
410	409	ソビエトストライク	SHT	7.9
411	410	ソル・ヴァイス	A•RPG	7.9
412	413	ロードラッシュ	RAC	7.8875
413	422	卒業III～Wedding Bell	SLG	7.8809
414	415	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8787
415	418	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.8751
416	416	バトルバ	RAC	7.8742
417	417	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8705
418	419	放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.8653
419	412	コットン ブーメラン	SHT	7.8636

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
420	420	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.8606
421	421	サウンドノベルツクール2	ETC	7.8571
422	423	The Tower	SLG	7.8515
423	424	三國志Ⅳ	SLG	7.8509
424	425	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
425	426	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	SPT	7.8484
426	427	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	7.8437
427	428	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.84
428	429	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8391
429	430	トーナメント・リーダー	SPT	7.8333
430	432	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.8313
431	431	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.8214
432	433	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
433	434	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8028
434	435	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8018
435	437	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8
436	438	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.8
437	439	ウイニングポスト2	SLG	7.7987
438	440	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7924
439	441	テナントウォーズ	TAB	7.7857
440	442	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7826
441	443	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.78
442	444	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7702
443	445	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.7672
444	446	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7666
445	447	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7659
446	450	EVE The Lost One	ADV	7.7573
447	448	ビクトリーゴール	SPT	7.755
448	449	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.7526
449	385	悠久幻想曲ensemble	ETC	7.75
450	451	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
451	452	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7483
452	453	セクシーパロディウス	SHT	7.7394
453	454	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7378
454	455	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7304
455	457	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.7287
456	458	ファーランドサーガ	S•RPG	7.725
457	459	スチームハーツ（18歳以上推奨）	SHT	7.7222
458	460	速攻生徒会	ACT	7.7187
459	466	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.7162
460	461	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7159
461	462	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.7142
462	456	She'sn（シーズン）（18歳以上推奨）	ADV	7.7115
463	463	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7071
464	465	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7054
465	464	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.7037
466	467	プラドルDISC データ編 レースクイーンF（18歳以上推奨）	ETC	7.6923
467	468	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
468	470	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6837
469	469	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6824
470	471	バッケンローダー	S•RPG	7.6724
471	472	DJ wars	ETC	7.6554
472	473	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6535
473	474	テニス・アリーナ	SPT	7.6428
474	475	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
475	476	幻想水滸伝	RPG	7.6315
476	477	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.625
477	478	バーチャル競艇	SPT	7.6153
478	479	月下の棋士～王竜戦～	TAB	7.6
479	480	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.6
480	482	エーベルージュ	SLG	7.6
481	483	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
482	484	電車でGO! EX	SLG	7.5869
483	485	NOON（ヌーン）	PUZ	7.5833
484	486	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5809
485	507	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.5806
486	487	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5798
487	488	本格プロ麻雀 徹萬Special（サタコレあり）	TAB	7.5769
488	489	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
489	490	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.573
490	491	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.5662
491	436	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	SLG	7.5625
492	481	ドラゴンフォースⅡ ～神去りし大地に～	S•RPG	7.5571
493	492	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	7.5526
494	493	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5467
495	494	ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ	TAB	7.5454
496	495	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.5438
497	496	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5432
498	497	くるりんPA!	PUZ	7.5405
499	498	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5403
500	499	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
501	500	魔法学園ルナ	RPG	7.5373
502	501	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5316
503	502	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5294
504	503	新テーマパーク	SLG	7.5131
505	504	魔法使いになる方法	RPG	7.5
506	505	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
507	506	本格将棋指南 若松将棋塾	TAB	7.5
508	508	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4988
509	509	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4957
510	510	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
511	511	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4807
512	512	金沢将棋	TAB	7.48
513	513	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
514	514	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4778
515	515	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.4772
516	531	アルカナ ストライクス	RPG	7.4772
517	516	首都高バトル'97	RAC	7.4754
518	518	NHL'97	SPT	7.4666
519	519	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4662
520	525	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4645
521	520	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
522	521	幻のブラックバス	SPT	7.4615
523	522	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4568
524	523	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.4565
525	524	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
526	526	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4474
527	527	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
528	517	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～	ADV	7.4441
529	529	リグロード サーガ	RPG	7.4389
530	530	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4385
531	528	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4367
532	532	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
533	533	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4133
534	534	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
535	535	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.4102
536	536	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
537	537	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3822
538	538	ゴジラー列島震撼ー	SLG	7.3769
539	539	ウイニングポストEX	SLG	7.3758
540	540	皇龍三國演義	SLG	7.375
541	541	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.3703
542	542	シムシティ2000	SLG	7.3653
543	543	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3628
544	544	でろ～んでろでろ	PUZ	7.3571
545	545	エイリアン トリロジー	SHT	7.3548
546	546	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ! ～	SLG	7.3454
547	547	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
548	548	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3423
549	549	マンクスTTースーパーバイクー	RAC	7.3392
550	550	GT24	RAC	7.3333
551	551	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.326
552	552	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3204
553	553	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.317
554	554	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3166
555	555	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
556	556	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.3088
557	557	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	ETC	7.3076
558	558	ワンダー3／アーケードギアーズ	ETC	7.3076
559	559	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.302
560	560	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.3
561	561	日本代表チームの監督になろう! ～世界初、サッカーRPG～	SPT+RPG	7.2985
562	562	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2941
563	563	ザ・ホード	SLG	7.2923
564	564	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
565	565	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2826
566	566	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.2654
567	567	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2608
568	569	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.2596
569	568	昇龍三國演義	SLG	7.2592
570	570	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2486
571	571	せがた三四郎 真剣遊戯	ETC	7.24
572	572	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
573	574	疾風魔法大作戦	SHT	7.2285
574	575	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2187
575	576	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2121
576	577	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
577	579	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.2073
578	580	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.204
579	581	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
580	583	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.2
581	584	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.1923
582	585	じゃんぐリズム	ACT	7.1875
583	587	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.1836
584	588	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.1764
585	589	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.1739
586	590	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.1612
587	591	WORMS	SLG	7.1578
588	582	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.1568
589	592	ゲックス	ACT	7.1538
590	593	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.1428
591	594	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1375
592	595	おまかせ! 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
593	596	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
594	597	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
595	586	デジグ アクアワールド	PUZ	7.1176
596	598	Body Special 264	PUZ	7.1176
597	600	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.116
598	601	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1125
599	602	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1122
600	603	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1059
601	599	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1
602	605	サンダーホークⅡ	SHT	7.093
603	604	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.0833
604	606	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
605	607	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
606	608	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
607	609	天地無用! 魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.053
608	610	Cubic Gallery	ETC	7.0476
609	611	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0435
610	612	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.0384
611	614	ROBO・PIT	ACT	7.0364
612	623	ナイトストライカーS	SHT	7.0312
613	615	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.0285
614	616	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0254
615	617	Wizard's Harmony2	SLG	7.0243
616	618	テーマパーク	SLG	7.0157
617	619	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0061
618	578	ドゥーム	A•SHT	7.0
619	620	麻雀学園祭DX～前日にまつわる奮戦記～（18歳以上推奨）	TAB	7.0
620	621	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	SPT	7.0
621	622	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
622	624	パチンコホール～新装大開店～	SLG	7.0
623	625	頭文字D～公道最速伝説～	RAC	7.0
624	626	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.9772
625	627	神凰拳	ACT	6.9583
626	628	水滸演武	ACT	6.9532
627	629	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	ACT	6.9423
628	630	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9411
629	631	ステークスウィナー	ACT	6.9404
630	632	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
631	633	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	TAB	6.9354
632	635	七つの秘館	ADV	6.925
633	636	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
634	637	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.92
635	653	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	6.9122
636	638	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
637	639	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
638	640	サイドポケット3（サタコレあり）	TAB	6.8888
639	634	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	6.8823
640	641	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8818
641	642	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.8818
642	643	永世名人Ⅱ	TAB	6.875
643	644	ハイスクール テラ ストーリー（18歳以上推奨）	SLG	6.8695
644	645	柿木将棋	TAB	6.8679
645	646	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8593
646	613	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	6.8518
647	573	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	ETC	6.8437
648	647	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
649	648	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.8378
650	650	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.8235
651	651	銀河英雄伝説	SLG	6.8216
652	652	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド（18歳以上推奨）	SLG	6.8181
653	655	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
654	656	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.7857
655	657	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
656	658	AI囲碁サターン版	TAB	6.7777
657	659	ダライアスⅡ	SHT	6.7734
658	660	シェルショック	SHT	6.75
659	661	もうぢゃ	PUZ	6.75
660	662	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.75
661	663	AI将棋	TAB	6.75
662	664	海辺（ビーチ）でリーチ!	TAB	6.75
663	665	スカイターゲット	SHT	6.7435
664	667	ゲームの達人	TAB	6.7181
665	666	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（サタコレあり）	SLG	6.7164
666	668	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.7142
667	669	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	6.7142
668	670	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
669	649	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	ACT他	6.6923
670	654	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.6857
671	671	風水先生	SLG	6.6774
672	672	シーバス・フィッシング	SLG	6.6734
673	673	クリーチャーショック	SHT	6.6708
674	674	永世名人	TAB	6.6708
675	675	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6666
676	676	ロックマンX3	ACT	6.6544
677	686	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.6507
678	677	GAME WARE Vol.5	ETC	6.6493
679	678	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
680	679	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
681	680	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
682	681	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
683	682	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6055
684	685	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6021
685	683	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	ETC	6.6
686	684	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.6
687	687	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
688	688	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5806
689	689	闘神伝URA	ACT	6.5803
690	690	三國志リターンズ	SLG	6.5789
691	691	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.55
692	695	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5492
693	692	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5489
694	693	卒業アルバム	ETC	6.5483
695	694	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～（18歳以上推奨）	TAB	6.5384
696	696	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5278
697	697	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
698	698	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5042
699	699	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
700	700	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
701	704	I miss you.	ETC	6.5
702	701	ゲームの達人2	TAB	6.4864
703	702	ブラックファイアー	SHT	6.475
704	703	だいすき	ADV	6.4736
705	705	IRON MAN/XO	ACT	6.4545
706	706	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.4473
707	707	ズープ	PUZ	6.4375
708	709	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.4285
709	710	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
710	711	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.4117
711	712	マジカルドロップ	PUZ	6.4081
712	713	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4078
713	714	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4074
714	715	闘神伝S	ACT	6.4057
715	708	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4025
716	716	東京SHADOW	MOV	6.4
717	717	激突甲子園	SPT	6.3888
718	718	アイドル麻雀ファイナルロマンス4（18歳以上推奨）	TAB	6.3888
719	719	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.375
720	720	上海 Great Moments	PUZ	6.3636
721	721	SAVAKI（サバキ）	ACT	6.3333
722	722	m～君を伝えて～	SLG	6.309
723	723	テトリスプラス	PUZ	6.3076
724	724	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
725	725	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
726	726	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2819
727	727	爆れつハンター	ADV	6.2637
728	728	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.2584
729	729	Girl Doll Toy（18歳以上推奨）	ADV	6.25
730	730	実戦麻雀	TAB	6.2307
731	731	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.2222
732	732	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.22
733	733	STREET RACER EXTRA	RAC	6.2
734	734	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
735	735	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
736	736	actua GOLF	SPT	6.1818
737	738	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	RPG	6.1666
738	739	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1662
739	740	フィッシング甲子園	SPT	6.1538
740	741	平成天才バカボン すすめ! バカボンズ	PUZ	6.15
741	737	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.1477
742	742	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.1428
743	743	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.1428
744	744	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1311
745	745	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1304
746	746	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
747	747	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.123
748	748	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.1153
749	749	忍ペンまん丸	ACT	6.1111
750	750	湾岸デッドヒート	RAC	6.1088
751	751	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
752	752	D-XHIRD	ACT	6.0617
753	753	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.0576
754	754	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.0434
755	755	逆鱗弾	SHT	6.037
756	756	ファンキー・ファンタジー	RPG	6.0322
757	757	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
758	758	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
759	759	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.9687
760	760	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.9677
761	761	BUG TOO!!	ACT	5.9444
762	763	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	5.9333
763	764	Tactical Fighter	SLG	5.9259
764	765	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	5.923
765	766	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
766	767	初恋物語	SLG	5.9166
767	768	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ACT	5.9166
768	789	新海底軍艦	SLG	5.9047
769	770	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
770	771	オリンピックサッカー	SPT	5.9
771	772	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
772	791	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.8823
773	773	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.8792
774	774	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	5.8666
775	775	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
776	776	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.8571
777	777	信長の野望 リターンズ	SLG	5.85
778	762	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	5.8452
779	778	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	5.8395
780	779	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.8333
781	780	スペースインベーダー	SHT	5.8285
782	781	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8214
783	769	お嬢様を狙え!!（18歳以上推奨）	ADV	5.8125
784	782	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
785	783	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
786	784	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.7619
787	795	SUPER TEMPO	ACT	5.7333
788	785	アクアワールド 海美物語	ETC	5.7142
789	786	「占都物語」その I	ETC	5.7142
790	787	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
791	788	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.7027
792	792	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	5.6744
793	790	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
794	793	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6
795	794	Race Drivin'	RAC	5.5898

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
796	796	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
797	797	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
798	798	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5149
799	799	ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.5
800	800	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
801	801	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.48
802	802	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
803	803	TRY RUSH DEPPY	ACT	5.4545
804	804	バーチャルカジノ	TAB	5.4375
805	805	戦略将棋	TAB	5.4375
806	806	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4013
807	807	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	ADV	5.3846
808	808	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.3846
809	809	ゲイルレーサー	RAC	5.3789
810	810	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
811	811	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.32
812	812	Break Thru!	PUZ	5.2631
813	813	麻雀厳流島	TAB	5.258
814	814	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	5.2465
815	815	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	5.2321
816	816	2TAX GOLD	QIZ	5.2
817	817	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1925
818	818	NBA JAM エクストリーム	SPT	5.1818
819	820	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.1481
820	821	ブレインバトルQ	QIZ	5.1351
821	822	NIGHTRUTHT（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.129
822	823	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.12
823	824	TAMA	ACT	5.1121
824	819	球転界	PIN	5.1086
825	825	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	5.0833
826	826	ダイダロス	SHT	5.076
827	827	クロックワークス	PUZ	5.0
828	828	BREAK POINT	SPT	5.0
829	829	ケリオトッセ！	ACT	5.0
830	830	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	4.95
831	831	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
832	832	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	4.875
833	833	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.8709
834	834	3D Lemmings	PUZ	4.8666
835	835	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
836	836	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
837	837	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻（サタコレあり）	TAB	4.8181
838	838	サイベリア	SHT	4.8055
839	839	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
840	840	ゲン ウォー	SHT	4.7692
841	841	ハイオクタン	RAC	4.7391
842	842	HORROR TOUR	ADV	4.7368
843	843	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
844	844	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7241
845	845	シミュレーション・ズー	SLG	4.7037
846	846	WWF In Your House	SPT	4.7
847	847	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6578
848	848	タイタンウォーズ	SHT	4.65
849	849	エアーズアドベンチャー	RPG	4.6136
850	850	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
851	851	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
852	857	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	ACT	4.5555
853	852	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5135
854	853	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.496
855	854	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.4583
856	855	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.4444
857	856	北斗の拳	ADV	4.4036
858	858	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
859	872	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	SLG	4.3076
860	859	FIFAサッカー'96	SPT	4.2407
861	860	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2317
862	861	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1666
863	862	ぱずてるみゅーず	A•PUZ	4.1666
864	863	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
865	864	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.0909
866	865	バーチャルバレーボール	SPT	4.0303
867	866	HOP STEP あいどる☆	SLG	4.0196
868	867	熱血親子	ACT	4.0092
869	868	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
870	877	天下制覇	SLG	3.95
871	869	キューブバトラー	PUZ	3.9459
872	870	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
873	871	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	SPT	3.9166
874	873	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.8686
875	874	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	3.85
876	881	ザ・スターボウリングVol.2	SPT	3.7812
877	875	バーチャルオープンテニス	SPT	3.7746
878	876	必殺！	ACT	3.7065
879	878	痛快！スロットシューティング	ETC	3.6666
880	879	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
881	880	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6315
882	882	トランスポート タイクーン	SLG	3.5
883	883	イエローブリックロード	ADV	3.4705
884	884	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.4583
885	885	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
886	886	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	3.365
887	887	グリッドランナー	ADV	3.3448
888	888	STRIKER'96	SPT	3.3333
889	889	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
890	890	桜通信～ReMaking Memories～（18歳以上推奨）	ADV	3.2
891	891	学校の怪談	ADV	3.1763
892	892	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.1481
893	893	奥寺康彦の世界をめざせ！ サッカーキッズ（入門編）	ETC	3.125
894	894	龍的五千年	ADV	3.0714
895	895	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.0666
896	896	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	2.9459
897	898	ジョニー・バズーカ	ACT	2.88
898	899	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.877
899	897	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	2.8529
900	900	VIRTUAL麻雀（18歳以上推奨）	TAB	2.8461
901	901	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8157
902	902	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7187
903	903	結婚～Marriage～	SLG	2.6416
904	904	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.6181
905	905	カオスコントロール	SHT	2.5932
906	906	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
907	908	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5632
908	909	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
909	907	FIST	ACT	2.5412
910	910	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5267
911	911	Defcon5	SLG+RPG	2.523
912	912	テラクレスタ3D	SHT	2.4878
913	913	南の島にブタがいた	PUZ	2.4666
914	915	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.428
915	919	反射でスパーク！	ACT	2.4137
916	914	PLANET JOKER	SHT	2.4078
917	916	スターファイター3000	SHT	2.3898
918	918	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.3626
919	917	ハートビートスクランブル	ADV	2.3372
920	920	デス クリムゾン	SHT	2.1342

場外馬券場　高級馬主の声

●この間、近所の某ファミコンショップでは、なんとデス様を発見!! 次の日に買いに行ったが……なかった……。誰が買っていったのは!! 俺の夢を返せ!!（神奈川県・木村裕人・15歳）

●うちのチャオはマッチョです。（東京都・佐々木健司）

●レンタヒーローって、ジャンプキックしか使えないところが、やっぱB級？（千葉県・中川啓二・25歳）

セガサターンソフト総評

読者レース、最後を飾るのはやっぱり競馬ゲームなのかっ!?

アンケート項目に、もはや20本未満のタイトル数しかないセガサターン。「今晩が峠」という日は、やっぱり3月末～4月頭か？　馬レースをモチーフにした読者レース。最後を飾るのに「ダビスタ」はふさわしすぎ？　しばし静観せよー!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7465
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3894
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2294
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2173
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.1814
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0533
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8357
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7592
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7486
10	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6107
11	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5244
12	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.4942
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.45
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3744
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.2602
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0901
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.009
18	18	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7258
19	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7205
20	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7005
21	21	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.6562
22	22	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6557
23	23	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.652
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4534
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1012
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7704
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4311
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3443
29	29	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116
30	30	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5111

ハガキはドリームキャストと共用！　詳しくはP15へ!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週は「北へ。White Illumination」を予想してくれ。この新作はドリームキャスト読者レースの初登場時に何着で登場するかな？　右の例のように書いてね。

今号の着順予想



「北へ。White Illumination」は何着だ？

【隊長さんの予想】ワシはさっき同様7着でいこかの。
【ハチの予想】うーん。ボクも意見変更なしで5着っス。

当選者 3/5号　3/5号着順予想「ぷよぷよ～ん」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。当選者は、オッズ表にランクインししだい発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は「リアルサウンド～風のリグレット～」の予想をしてもらおう。このタイトルのドリームキャスト読者レース初登場オッズはどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想



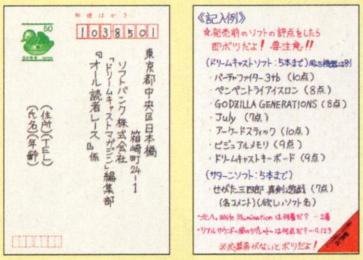
「リアルサウンド～風のリグレット～」は何点だ？

【隊長さんの予想】えーと、こちらは9.0238でいこうか？
【ハチの予想】隊長1つズラシだけなんだな。僕は8.9284。

当選者 3/5号　3/5号オッズ予想「サイキックフォース2012」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい、発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース　参加者大募集中

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（サターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券（P.15のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は3月11日（当日消印有効）。

今号の特別プレゼント！

DCジョイスティック&ビジュアルメモリ



新世代突入につき、賞品もドリームキャスト用に統一。やっぱりどちらも1コぐらいあってもいいよね。ハガキには、欲しいソフト名もちゃんと記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 3/5号　3/5号応募者プレゼントの当選者は、P.14からの「ドリームキャスト読者レース」当選者発表枠（P.15）にて、発表しています。当選者5名の方のお名前は、そちらにてご確認くださるようお願いいたします。

【次号予告っ】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　おおっ、たいちょうが揺れているーっ!!」「うむむむむむむむ……。じじじじじじ、次号は周辺機器物語、ぷるぷるぱっく編。ぷるるるるるる、意外と面白いぞー」「他は？」「ビビビビビ、ビッグニュースは、GD-ROM体験版の付く3/19売り号かっ？」「乞う御期待!!」「たたたたたたいっ」

応募券はP15のを使ってね！

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
DERBY STALLION



特報 SPECIAL REPORT
完成度 95%

- ●アスキー
- ●3月25日発売
- ●6,800円
- ●競走馬育成シミュレーション
- ●1人プレイ専用
- ●全年齢推奨

「サラブレッド・マーチが聞こえる」

サターン版の発売まであと３週間。記事制作用サンプルロムも編集部に到着し、ついにゲームの全貌が明らかになった。競馬に喩えれば、今回の記事は馬がコースに入る“返し馬”の段階。耳を澄ませば、あの軽快な入場行進曲が聞こえてくるようだ。

シリーズ最新作の特徴をチェック!
サターン版「ダビスタ」ここが新しい!!

セガ系ハード初登場となるサターン版「ダビスタ」。このシリーズ最新作の新要素をチェックしてみよう。

New Feature 1

18頭フルゲートのレースシーン

プレイステーション版「ダビスタ」ではレースに出走できる頭数が最大16頭だったが、サターン版では実際の競馬と同じ18頭フルゲートのレースが実現。ダービーなどの18頭立てのレースを見たことがある人なら「そうそう、ダービーってこういう感じにゴチャつくんだよな」と感心すること請け合いだ。

また、レースシーンの画面も、従来の秒間30フレームから、秒間60フレームへと強化され、よりなめらかで美しくなった。





向こう流しに入ります



第4コーナーを曲って——



ゴール前の叩き合い!!

New Feature 2

もちろん新種牡馬 新繁殖牝馬も登場!

トウカイテイオーやビワハヤヒデなど、最近のファンにもなじみ深い50頭の新種牡馬が登場。また、繁殖牝馬も大幅に変更され、新たに146頭もの新繁殖牝馬が登場する。



New Feature 3

最新版のレースプログラム

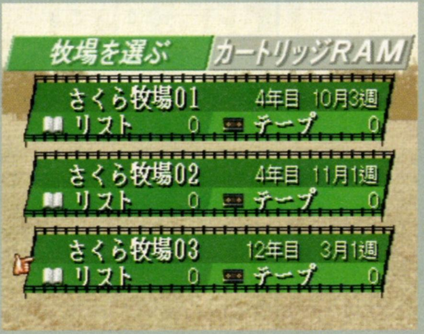


レースの日程はJRAの'98年度～'99年前半版プログラムに対応。“高松宮杯”が“高松宮記念”に名称変更されたのを始めとして、いくつかのレースの日程や名称が変わっている。

New Feature 4

オートセーブ機能

サターン版では、週が替わるごとにデータが本体またはカートリッジRAMに自動的にセーブされる。スーパーファミコン版と違い、レース中のリセットは有効だが、セーブする手間がかからないのは大きい。



Welcome to "Derby Stallion"!!

基本的なゲームの目的は?



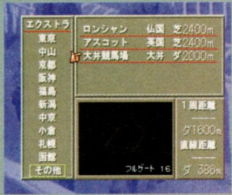
一応、すべてのGⅠレースを制覇すればエンディングを見ることができるが、その後も同じようにゲームは続いていく。だから、必ずしも全GⅠ制覇を目指してプレイする必要はないのだ。プレイヤーが自由に目標を設定し、好きなように馬を育てていくというのが、「ダビスタ」のスタイル。

PS版とのちがいは?

前ページでお伝えした新要素以外は、画面を見る限りプレイステーション版とほぼ同じ。ただ、ブリーダーズCエクストラでは大井競馬場が使用できるようになっている。　さらに、生産のメカニズム（パラメータの決定方法）にも、2種類の新配合理論が登場する予定で、これがサターン版の目玉となりそうだ。



3歳馬の「親似」コメントも出る。一見、PS版と同じようだが……。



ブリーダーズCで大井競馬場のダート2000mが使用できる。

競走馬育成のための3つの拠点

ゲームをスタートした時、プレイヤーに与えられるのは、1頭の繁殖牝馬（母馬）と2000万円の資金。これを使って、まずはレースに出走する競走馬を入手するところからゲームが始まる。

セリ市で2歳馬を購入するという手もあるが、牧場にいる繁殖牝馬に種牡馬を種付けして、仔馬を生ませるのが一般的な手順だ。そして、仔馬が3歳になったら厩舎に入れ、レースに出すための調教を行う。調教では馬を鍛え、体調を整える。準備ができたら競馬場でレースに出走。まずは新馬戦でデビューし、条件戦、重賞、GⅠへとステップアップしていく。これが基本的なゲームの流れだ。



調教

登録

厩舎

自分の馬が3歳になり、デビューの準備ができたら、関東の美浦トレーニングセンターか、関西の栗東トレーニングセンターにある厩舎に入厩させる。ここで調教（トレーニング）を積んで、馬を鍛えるのだ。レースに出走できるぐらいに仕上がったらレース登録をして、競馬場で自分の馬の走りを観戦しよう。

調教

調教には、能力の増強と体調の調整という2つの役割がある。だが、完璧な調教法というものはなく、どのコースで行う調教にもメリットとデメリットがあるのが難しいところ。

芝コース



芝コースでは実戦さながらの速い調教を行うことができ、スピードをアップさせる効果がある。その分、脚にかかる負担も大きく、故障する確率が高いのも事実。

ダートコース



ダートコースはもっとも基本的な調教と言えるだろう。脚元にあまり負担をかけず、スタミナをアップさせられる。ダートと芝では併せ馬（2頭で走る調教）も可能。

ウッドチップ



ダートと同様に、スタミナをアップできる。脚元にかかる負担はダートより少ないが、疲労が溜まりやすい。調子を変える効果がある併せ馬もできないのが難点。

坂路



坂路では、脚に負担をかけずにスピードアップできる。調教では絶対に故障しないので、脚の弱い馬を調教するのに向いているが、レースで故障する確率が高まる。

プール



わずかにスタミナをアップさせることができるが、それ以上に、脚元にまったく負担なく体重を減らせる効果に注目したい。放牧明けの馬やケガの多い馬に使おう。

「調教なんてめんどくせーよ」って人には……

おまかせ調教

素質がある馬ならともかく、期待できない馬にも毎週調教しなければならないというのは少々めんどうくさい。そこで便利なのがこの「おまかせ調教」。これを使えば能力向上のための調教も、レースに向けた調整もすべて自動的に行ってくれるので、プレイ時間も短縮できる。調教に慣れていない初心者にはうれしいシステムだと言えるだろう。



調教師によって調教のパターンは異なる。馬に合った厩舎を選びたいものだ。

「ダビスタ」の世界へようこそ!!

牧場



繁殖牝馬に種付けして、生まれてきた仔馬を育む場所が牧場だ。仔馬は厩舎に入るまでの間は、牧場に預けておくだけで勝手に成長するが、デビュー前の3歳馬の潜在能力について牧場長がコメントするので、頻繁に牧場の様子を覗くことになるだろう。また、競走馬を放牧に出した時に、帰ってくるのもこの牧場だ。

生産
放牧

競馬場



競馬場では、自分の馬が出走するレースを見ることができる。レースが始まる前にはパドック（下見所）で各馬の調子をチェックできるので、自分の馬の体重の増減や体調を確認しておこう。もちろん、自分の馬が出走しないレースでも見ることはできる。その時は馬券を買って一攫千金を狙ってみるのもいいだろう。

レース
馬券購入

レース

種牡馬と繁殖牝馬の配合に工夫をこらすのも、地道に調教を繰り返すのも、すべてはレースに出走させて勝利するため。レース前にプレイヤーができることは、騎手へ指示を出すことぐらいだが、ある意味でもっとも重要な場面と言えるだろう。馬の能力や気性に合った作戦を騎手に指示したら、あとはただ黙ってレースを見るだけ。運を天に任せるしかないのだ。





自分の馬が好走できるかどうかはレース展開にも左右される。強い馬が必ず勝てるというわけではないのだ。

“放牧”で馬をリフレッシュ

馬の疲労が溜まったら、放牧をして生まれ故郷の牧場で休養させよう。スタミナが少し減ってしまうが、調子が上向きの状態で厩舎に戻すことができる利点がある。また、レースや調教でケガをしてしまった馬も、放牧に出したほうがいい。資金が貯まれば牧場に温泉を作ることもでき、故障を早く癒せるようになるぞ。



生産

高額の種牡馬と繁殖牝馬を交配しても、強い馬ができるとは限らない。熟考の末に作った馬が走らず、適当に作ったような馬が大活躍することだってある。すべては、天の配剤。

「ダビスタ」のおもしろさの根本にあるのが生産だ。調教で馬の能力を伸ばすことはできるが、どんなに厳しい調教を積んでも能力の上限を超えることはできない。もちろん、自分の思い入れのある血統で強い馬を作れればそれが一番いい。だが、配合を工夫して少しでも才能のある馬を生み出すことも「ダビスタ」の醍醐味である。

競走馬生産の基本となるのが、下で紹介する3つの配合理論だ。これらを駆使して、最強馬生産にチャレンジしてほしい。

Strategy 1 インブリード

インブリードとは、近親交配のこと。母と父に共通の祖先がいる場合、生まれた仔馬にはその祖先の影響が色濃く出るという効果がある。これを利用して能力の高い馬を生み出すというものだが、体質の弱い馬が生まれやすいなどのデメリットも多い。



Strategy 2 ニックス配合

種牡馬の父の系統と、繁殖牝馬の父の系統の相性のいい掛け合わせを、ニックス配合という。ニックス配合には産駒（仔馬）の能力を確実に底上げするという効果があり、デメリットはない。劇的な効果は望めないが、欠点がないというのがいい。



Strategy 3 面白い配合

「面白い配合」の条件はちょっとむずかしく、“種牡馬と繁殖牝馬の4代前の祖先8頭の系統（ただし、ニックスの時の系統とは別の分類方法なので注意）が、6種類以上あること”となっている。産駒の勝負根性を底上げするという効果がある。



すちゃらかライターKの

ダビスタにっき

読者の中には「ダビスタってむずかしそうだし、競馬ファンのためのゲームなんじゃない？」と思っている方も多いハズ。そこで編集部は、精神年齢の低さには定評のあるライターKを使い「ダビスタ」が誰にでも楽しめることを実証する。こんな人でもできるなら……、と思ってもらえれば幸いです。

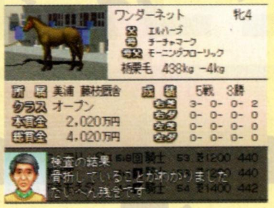


イラスト：八重樫 彩蔵

●2月22日(月)

午後3時。編集部から「ダビスタの体験レポートを書いてみないか」という電話があった。以前から「ダビスタ」には興味があったので即座にＯＫし、速攻で編集部に向かう。途中、地下鉄の中で自作の「ダビスタの歌」を歌い、周囲の人から変な目で見られる。

編集部で記事制作用ロムを受け取り、早速プレイ。まず、牧場の名前を決め、勝負服を選んで(「ダビスタ」では騎手がレースで着る服をデザインできる！）ゲーム開始だ。



馬を酷使しすぎたためか、骨折してしまう。あ～あ。

まずは、牧場にいる繁殖牝馬に種牡馬を“種付け”するらしい。知らない馬ばっかりなので、相手はテキトーに選ぶことにする。テキトーに選んでも子は生まれるらしく（編集部注・当たり前だ)、翌春にはかわいい仔馬が誕生した。

さて、この後だが……、どうするんだっけ？　ドリマガさ～ん！

編集者「２年間、何もしないで時間を進めるといいよ」

なるほど。私はアドバイスどおりに時間に進めた。……で、この後はどうするの？　バンクさ～ん。

編集者「厩舎に入厩させて“おまかせ”で調教してもらうといいよ」

ありがとうソフトバンクさん!!

編集者「人を企業名で呼ぶなよ」

──調教をおまかせにしていると、調教もレース登録も自動的にやってくれる。おかげで、無事に馬をデビューさせることができ、初勝利も挙げた。たのし～い。ただ、ハードな調教が悪かったのか、レース中に骨折してしまう。ちょっとブルーになり、地下鉄で帰宅。



破産

●2月23日(火)

早朝、編集部に行って、昨日の続きをする。とりあえず唯一の現役馬が骨折してしまい、走れる馬がいないので、繁殖牝馬に種付けして新しい仔馬を産ませることにした。相手は……フジキセキにしよう。

──ところが、これがいけなかった。ただでさえ資金が少ないところに、高額種牡馬を種付けしてしまったので、どんどんお金がゼロに近づいていくのだ。結局、なすすべもなく破産。ゲームオーバーになってしまった。泣きながら、地下鉄で帰宅。

●2月24日(水)

編集部から電話が。完全にやる気ゼロの私は「歯医者に行くので、今日は編集部に行けません」と言って電話を切った。もちろん歯医者には行かず、一日中「ときめきメモリアルPOCKET」をプレイ。やっぱり詩織ちゃんは最高だ。

●2月25日(木)

本当に虫歯が痛くなってきた。昨日は何ともなかったのに。でも、まさか「今日は本当に歯医者に行くので……」などと言うわけにもいかず、編集部へ向かう。アタマがガンガンするが、仕方なく「ダビスタ」を再スタートさせる。……やはりテキトーにやってちゃダメだ。そう思った私は、プレステ版の攻略本を参考にすることに。

すると勉強の成果があったのか、けっこう勝てるようになってきた。マジカルネットという馬が未勝利戦、条件戦を難なく突破。なんと、GⅡの日経賞まで勝ってしまったのだ！　こうなればこっちのもの。5000万円以上の繁殖牝馬を買って、ＧⅠを狙えるような馬も生産可能になった(調教は相変わらずおまかせだけど)。経営が軌道に乗ってきたところで意気揚々と帰宅。



慎重に再スタート



GⅠを狙える馬が……

やっと重賞勝ち!!



●2月26日(金)

喜び勇んで編集部へ向かう。今日はＧⅠを勝てそうな予感がする。

編集者「あ、Ｋくん。ダビスタの体験レポート、どうなった？」

バッチリですよソフトバンクさん！もうすぐＧⅠ勝てそうだし。

編集者「いや、そうじゃなくって。今日が原稿の締切なんだけど……」

──忘れていた。原稿。

結局、この日記を原稿の代わりに入稿してお茶を濁すことに。仕事を忘れてプレイしてしまう「ダビスタ」の魔力を痛感して、帰宅。

「ダビスタ」を「競馬ゲームだから」という理由で敬遠している人も多いと思う。だが「ダビスタ」は、熱狂的な競馬ファンから、お小遣いを馬券につぎ込むはずがない小学生にまで、幅広く支持されている。その人気の秘密は、本作が競馬のプロである若手ジョッキーにもファンが多いことからもわかるように、競馬の本質的な部分をうまくシミュレートしているところにある。そして「競走馬育成シミュレーション」というジャンルを超えて、純粋に素晴らしくよくできたゲームだ、ということ。「神様が宿るゲーム」と言われるほど完成された、偶然性と戦略性に満ちたゲームシステム。さまざまな遊びかたができる奥深さ。その魅力について考えてみる。

【ダビスタの魅力を語る】

「神様が宿るシミュレーションゲーム」

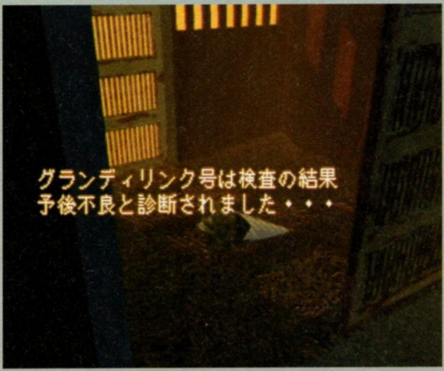


写真：1998年 日本ダービー 優勝馬スペシャルウィーク ©JRA

栄光は死と隣りあわせ

「ダビスタ」が衝撃的なのは、馬が簡単に死んじゃう、ということである。どんなに強い馬でも、レース中に骨折してあっさり命を落とすこともある。大事に育てた馬が死んだ時の精神的ダメージはかなりのものである。

強い馬を育てるには、ある程度ハードな調教をしなければならないが、それにはつねに故障というリスクがつきまとう。そのリスクがゲームに緊張感を与えているのである。





とにかく強い馬を作って友達とブリーダーズカップで勝負！ 単純だけど、これがけっこう盛り上がるのだ。



すべての重賞レースを制覇し、展示室をトロフィーでいっぱいにする。時間のある方にオススメの遊びかた。

楽しみかたはプレイヤーの数だけ

ＧＩレース完全制覇を目指したり、ブリーダーズＣで友達に勝てるような強い馬を作る。それが「ダビスタ」の一般的な楽しみかただろう。が、それだけではないのが本作の奥深さ。実際の競馬で走っている現役馬を再現するのもいいし、すべての競馬場のレコードタイムを塗り替えるのも楽しい。また、マニアックな人になると“最弱馬を作る”という遊びかたも（価格が高い馬同士を配合しても強い馬が生まれるとは限らない。同じように、安い馬から弱い馬が生まれてくるとも限らないから、これはこれでむずかしい）。もちろん、何も考えずトロトロ遊ぶ人もいる。まさに楽しみかたはプレイヤーの数だけ存在するのだ。

「手のひらのコスモス」

◆

誰かは忘れたが、「競馬は人生に似ている」と言った人がいる。それにならって言えば「ダビスタは人生に似ている」のである。ゲームの中で、一頭の馬が誕生する。その馬がどんな能力を秘めているのかは、誰にもわからない。将来、凱旋門賞を勝つのか、未勝利に終わるのか、誰にもわからない。人間だって一緒だ。明日何が起こるのかなんて、誰にもわからないじゃないか……。

「ダビスタ」が興味深いのは、すべてが偶然性に支配されていることだろう。馬の能力も、レースの順位も、ケガをするかどうかも、ランダムで決まる部分が大きい。だから「ダビスタ」の世界に“絶対”はない。プレイヤーにできることは、少しでも成功する確率を高めるべく、努力することだけ。そんなゲームは「ダビスタ」と「ウィザードリィ」ぐらいのものだろう。

絶対に勝てるはずのレースに負けた時、絶対に勝てるはずのないレースに勝った時、プレイヤーは単なるデータに過ぎないゲームの中の馬が、現実の馬のように思えてくる。小さなゲームの中に、無限の宇宙（コスモス）が広がっているような錯覚さえおぼえる。それぐらい深く感情移入してしまうゲームなのだ。未プレイの方は、ぜひ一頭だけでも育ててみてほしい。

──ハマっても責任はもてないけれど。

台湾からやってきたラブロマンスRPG

古代中国を背景にした美しき幻想世界

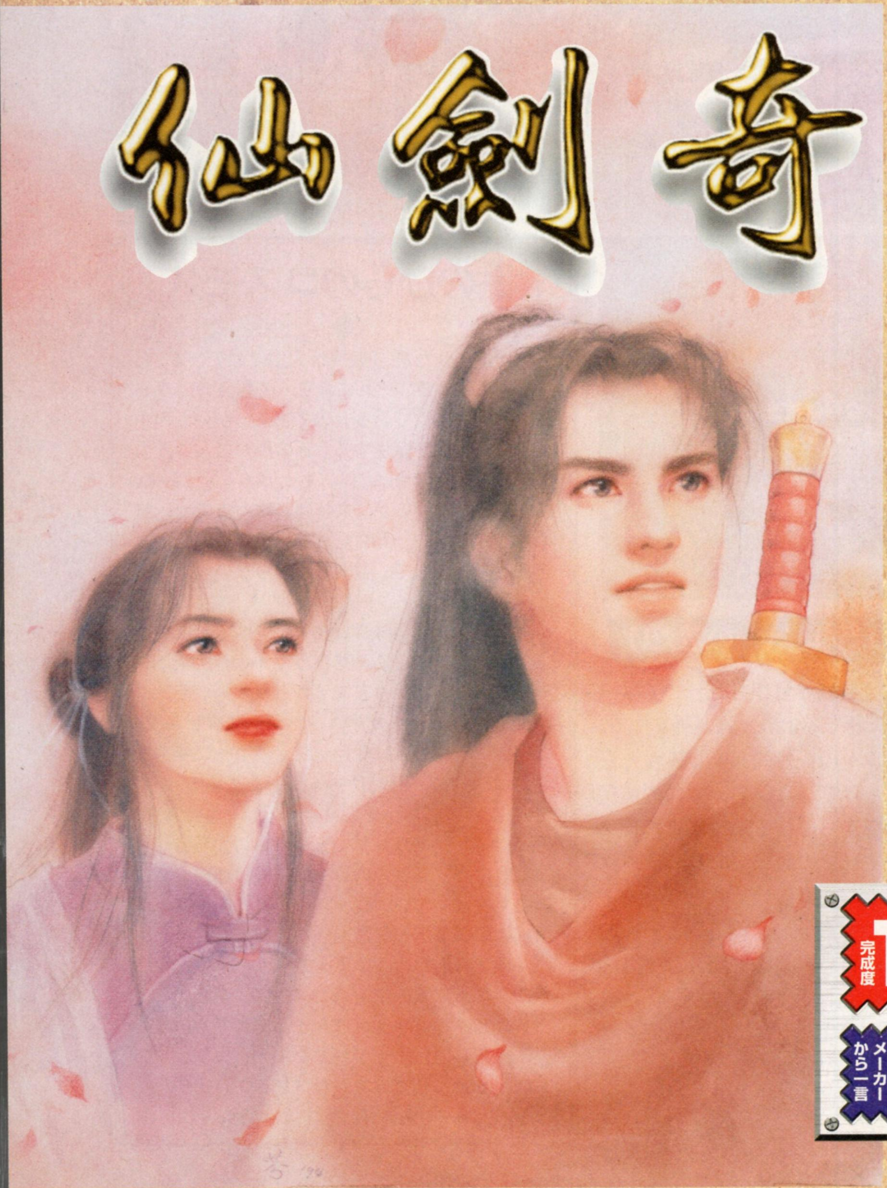
　このゲームは、最大3人までのパーティーを組み、古代中国の神仙世界を冒険していくRPG。物語は李逍遥（リー・ショウヨウ）という少年を主人公に、神秘的美少女趙霊児（チョウ・レイジ）の母親捜しを軸に展開する。旅の途中では、武術の達人である林月如（リン・ゲツジョ）、美しき魔女阿奴（アヌ）との出会いがあり、徐々に4人のラブストーリーへと発展していく。物語を味わうことに重点を置いているだけに、さまざまな配慮がなされているのも本作の特徴だ。戦闘後はHPやMPが自動回復するだけでなく、好きな場所でのセーブ・ロードが可能なので、そのためだけに街に戻るという面倒な作業が不要となっている。親切設計に裏打ちされた高いストーリー性。それが「仙剣奇侠伝」の良さなのだ。



クォータビューで描かれた山紫水明の世界。キャラクターの動きや風景演出が細かいので、自然美や躍動感が十分に伝わってくる。



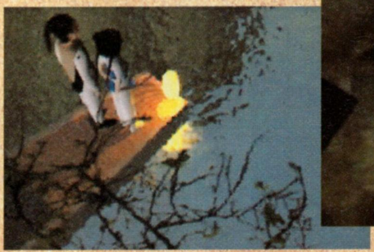
RPGといえば戦闘である。備えあれば憂いなし。さまざまな武器や防具を購入し、装備できる。



仙剣奇侠傳

せんけんききょうでん

台湾の大手ゲームメーカーが開発、パソコン市場で累計18万本のセールスを記録した大ヒットRPGが、日本上陸！ アジア発のアジのあるゲーム、名付けて「アジゲー」。オーソドックスなシステムながら、独特の感性で描かれた物語は新鮮で魅力に溢れている。今、なぜサターンに移植されるのか？　その疑問はプレイすれば吹き飛ぶだろう。





完成度 100%

●SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
●3月4日発売
●5,800円
●RPG●全年齢推奨

メーカーから一言

プレイした。なぜか懐かしさを感じる。不思議だ。日本のゲームではないのに。主人公と昔の自分がシンクロする。そして、私は物語の中に吸いこまれていく。この「仙剣〜」は、RPGの本質に迫る、そんな作品です。　（CSプロモーション／やまざき）

戦闘システムはとってもシンプル

戦闘は、フィールド上を動き回るモンスターと接触することで発生する。敵に対しては武器による直接攻撃、アイテム投げ、そして法術の使用が可能で、それらが振り分けられたアイコンを選択しながら戦う。



戦闘

戦闘画面。キャラクターは選んだ行動に応じてアニメーションする。



フィールド上の敵は、素早く接近してくる。



レベルUP

戦闘を重ねることで、キャラクターはドンドン成長していく。



豊富なイベントがプレイヤーを神仙怪奇の世界へと誘う

このゲームの魅力を理解してもらうために、序盤のイベントをダイジェストで紹介していこう。

有名になりたいという一心で日夜武術に励む少年、李逍遙。彼はあるできごとをきっかけに、戦いの日々に身を投じていく。家族を救うために、そして愛する女性のために……。歓喜、感動、驚異、哀愁に包まれたかつてない一大冒険ロマンは、ここから始まるのだ。



男らしさの中に、ちょっと情けない面を同居させた親しみある性格の主人公、李逍遙。彼はさまざまな試練に立ち向かいながら、しだいに剣の道を極めていく。

突然訪れた悲しきできごと

中国大陸のとある漁村。そこで暮らす1人の若者李逍遙は、周囲から怠け者呼ばわりされる毎日を送っていた。修行に励む時間より、寝ている時間のほうが多いからである。そんなある日のこと、逍遙の自宅で経営している宿に、盗賊として有名な苗族（ミャオゾク）の一行がやって来た。逍遙は大金に目がくらんですっかり上機嫌。彼らを素直に受け入れる。その翌日、市場へ買い出しに出かけた逍遙は、仙霊島という島の噂を耳にする。何でも、その島から持ち帰った仙薬によって、重病が治ったというのだ。その話を聞きながら、市場での買い物を終えた逍遙だったが、帰宅すると妹の香蘭が血相を変えて駆け寄ってきた。叔母が倒れたというのだ。



宿の手伝いをしていたら、剣術の使い手と知り合うことに。





買い出しに出かけている短いあいだに、叔母は重病で倒れてしまう。

おばさんの命が危ない！

謎の島「仙霊島」での出会い

叔母の病状は、すでに手遅れの状態まで悪化していた。突然の叔母の不幸に落ち込む逍遙だったが、そのとき街の噂の張本人である王（ワン）から、例の話を聞くことになる。仙霊島にあると言われる、仙薬の情報である。これを持ち帰れば叔母は助かる。そう信じて逍遙は、苗族の人頭から島への侵入方法を教わり、仙霊島へと船出する。島の入り口を探し当て、逍遙は内部へと進んでいった。そして、彼はそこで趙霊児という少女と出会う。





苗族の人頭の言う通り、島の入口は迷路になっていた。



逍遙は彼女に島へ来た事情を説明し、救いを求める。

そして2人は結ばれた

逍遙は彼女の案内で仙薬を手にする。しかし、彼女の叔母は侵入者への奉仕に激怒。逍遙を島の人間にするために2人を結婚させる。



霊児の叔母に脅迫されての結婚ではあったが、それがなくても2人はすでに愛し合っていた。

再会、そして新たなる試練

念願の仙薬を手に入れた逍遙は、霊児と再び会うことを約束して島を後にする。仙薬の効能は噂通りで、叔母の病気は完治。叔母は何事もなかったように逍遙に話しかけてくる。不幸が去ってホッとする逍遙。しかし、そんな彼に第2の事件が起こる。宿を貸し切りにしていた苗族の部屋に入ると、そこには彼らに連れ去られた霊児の姿が！　思わぬ再会を果たした2人は、盗賊たちとの戦いを決意。襲いかかる手下どもに立ち向かっていく。

彼女を守るために未熟な剣術を頼りに、手下に戦いを挑む逍遙。



アイドル雀士スーチーパイ♡ シークレットアルバム™



内容ギッシリのバラエティディスク!!

このソフトは、これまでサターンで登場したスーチーシリーズのグラフィックとかを目いっぱい積めこんだバラエティディスクなの。麻雀ができないのはちょっぴり残念だけど、2つのミニゲームや用語集なんかがあるから平気よね。ホームページ感覚で楽しめる、ビジュアルブラウザもイイ感じよ!



スーチーワールドが凝縮された5項目。ほかにもなンかある!?

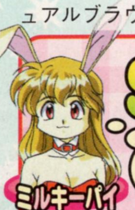
完成度 100%

- ●ジャレコ
- ●3月18日発売予定
- ●4,800円
- ●バラエティ

メーカーから一言

前作同様秋葉原のメッセサンオーや名古屋のドルフィン山本で特典テレカを実施。秋葉原のメディアランドではWindows用のムフフなデータも用意します。予約特典なのか先着順なのかはお店に問い合わせてみてね。発売日はお店に直行!!（広報・みゆみゆ）

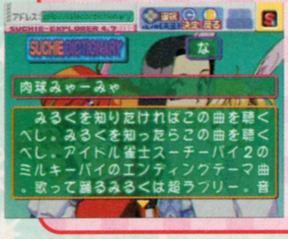
SUCHIE DICTIONARY

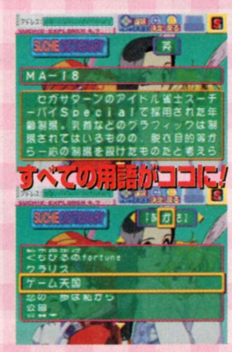


ミルキーパイ

アチシたちのコト、調べるだピョン!

おろかなチキュー人よ、よ～くきけぇ!!これは、アチシたちのことがた～っくさん書いてある『用語集』だぴょん。これさえ読めば、チキューの制服の征服は終わったようなもんだみゃ。でもアチシはウチュー人だからしてぇ……なにが書いてあるのかぜんぜんわからんぴょん!!ニンジン、クレクレーッ!!





すべての用語がココに!

リリムちゃんのスーチーカルトQ



レモンパイ

ま、ひらたく言うとクイズだな!

リリムのヤローが出すクイズに10問連続で挑戦するモードだぜ。問題はスゲェ難しいけど、オレたちのファンならカンタンだよな?





スーチーADVを彷彿とさせるゲーム画面。“カルト”とつくだけに問題は激ムズ!!



リリム

今こそ振り返る スーチーパイの歩み

ユキといっしょに見ていこ!



スーチーユキ

は～い！ みんなのアイドル水野ユキちゃんで～す。ここでは、今までにサターンで繰り広げられてきた、イカサマ麻雀軍団の歴史を振りかえって見ちゃいましょう。ちなみに、最初のほうに出たタイトルは、ア〇バなんかでプレミア価格とかついてるみたいだけどぉ……もちろん、このページを見ているみんなは全部持ってるわよネ～♥

アイドル雀士スーチーパイSpecial

●'95年2月24日発売●6,900円
●麻雀●年齢制限:MA-18

記念すべきサターン用第1弾。単純なアーケード移植に思わがちだけど、実はグラフィックとかシステムとかは、全然別物なの。あと『MA-18』なんていうヘンなレーティングだったのよね～。



7人の女の子から1人を選んで勝負に挑む。ちなみにスーチーパイは、真のラスボスだったのだ。なんとぉ!!

アイドル雀士スーチーパイ Remix

●'95年9月29日発売●6,900円
●麻雀●年齢制限:X指定(18禁)

システムはRemixと同じだけど、最大の違いは園田先生の原画に忠実なこと。つまりあたしたちが……脱いじゃうんです。これで「人形みたいで不自然」とかいわれなくて済むんだもん。クスン。



ジャレコ自らサターン用1と1/2弾と称するタイトル。グラフィックだけでなく、BGMも一新されていたのだ。



WAKU²ちゃっと

あたしたちとおしゃべりしましょ!

チャットって知ってるかしら? ここではね、「話す」とか「聞く」とかの項目を選ぶことで、おしゃべりが楽しめるの。登場するのは、変身前のあたしと、ユキちゃん、ミユリちゃん、ミルキーパイ。仲良くなればデートなんかもできるから、がんばってね。

注目 この時計は?

カンのいいヒトは気がついただろうケド、実はコレ、サターンの内蔵時計と連動しているのだ。すなわち、時間帯によってあいさつが変わったり、さらには深夜だったりすると、相手が不機嫌になるなんてこともある。だから、時間ずらすなよ!



女の子の返事は当然フルボイス。表情も変化するぞ。







女の子たちの反応はさまざま!







園田健一突撃インタビュー!

フン、ムービーを見な!

私たちのデザインを手がけているのは…マンガ家の園田健一先生。そう、常識だな。その仕事場を実写映像で見られるぞ。案内役は、かないみかさんと高橋美紀さん。どんな内容かって? 自分で確かめな!



貴重な映像がたんまり拝めるぞ!



スーチーパイギャラリー

ビジュアルがいっぱいよ!

サターンで発売されたシリーズ(Remixを除く)5タイトルのグラフィックのほとんどを見られるの。まるで魔法を使ったみたいよね!









ものごっつい量のグラフィックを収録。ハイレゾ画像なら拡縮も自由自在だ!!

アイドル雀士スーチーパイII

●'96年4月26日●7,800円●2枚組●麻雀●年齢制限:X指定(18禁)

イカサマ麻雀軍団が結成された記念すべき(!?)作品ね。さらわれたお嬢さまのシホさんを救うストーリーだったの。そうそう全クリアすると、あたしが主役の「スーチーユキ」モードが遊べるのよ。



ついに正義のヒロインとして立ちあがったスーチーパイ。かと思いきややっぱり強引&イカサマだらけ。

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

●'98年2月26日●6,800円●2枚組●アドベンチャー●年齢制限:18推

前作までと違って、主人公はアナタ♡　神用賀の街で起こる不思議な事件の原因を、キョウコさんと一緒に究明するの。うまく女の子を守りきれば、日曜日にはワクワクのデートが楽しめるのよ。

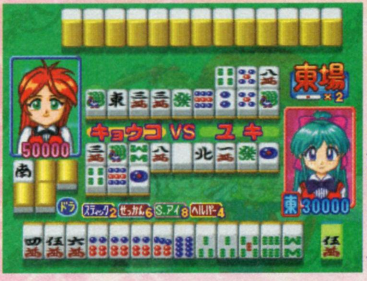


街中の女の子と会話していくことで進むアドベンチャー。しくわぁ～し、特定条件で最終決戦が麻雀勝負に!!

アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版 ～発売5周年㊢パッケージ～

●'98年11月26日●7,800円●3枚組●麻雀&アドベンチャー●年齢制限:18推

「Remix」と「II」のアレンジ版プラス、完全新作ディスクの豪華3枚組ね。特にディスク3は、新作アドベンチャーと、すべての女の子と対局できる「フリー対戦」、さらには恒例の「おまけ」と圧巻よ。



すんません、あとシングル「おまけCD」もついてました。謹んで訂正させていただきます(担当ライター)。



ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

●カプコン●発売中（3月4日発売）●ソフト単品5,800円／4メガRAM同梱版7,800円●アクション●全年齢推奨●1～2人プレイ●「シャドー オーバー ミスタラ™」のみ4メガRAM必須

冒険を楽しむための知識をここで知ろう！

タワーオブドゥーム™の基本戦法

攻撃ボタンを連打することで出せる連続斬りを有効に使うのが生き残るための手段の1つ。連続斬りをワンセット入れると相手はダウンするので、追い打ち攻撃も忘れずに入れること。キャラクターの攻撃力にもよるが、これでどんな雑魚キャラも一掃できるはず。追い打ちの代わりにしゃがみ斬りでも代用できる。



最後の斬りが入ると敵はダウンするので、奥に行って追い打ちだ。

何も考えずに攻撃ボタンを連打。ただし連続で入らないことも……。

1作目、2作目の違い

ほぼ別ゲームと考えていい。大まかなシステムやルールは同じだが、操作系やアイテム、魔法の使い勝手などかなり変化している。2作目は1作目よりも魔法やアイテム使用の重要性が高い。

「万能ではない!?」ガードの有効利用方法

ガード後のカウンターについて

相手の攻撃をガードした後、全身無敵になる時間が存在する。普通は攻撃ボタンを押して反撃攻撃を出したいが、体力がないときや安全にピンチを切り抜けたいなら、ボタンを押さずに方向キーだけで移動しよう。下手な反撃は怪我の元。



ガード後何もボタンを押さなければ、このように全身無敵となることができる。攻撃すると無敵時間はなくなる。

攻撃ボタンを押しながら、方向キー後ろでガードができる。ただしすべての攻撃をガードできるわけではない。

ガードできない攻撃について

便利なガードなのだが、一部の敵や特殊な攻撃に対しては無力となる。ほとんどがボスキャラの攻撃だが、体当たり、魔法攻撃、空襲などはガードできないと思って間違いない。これらの攻撃がきたら、落ち着いて軸をずらすか距離を取ろう。



遠距離からの突進攻撃もほぼガード不可。攻撃判定がガードの後ろまで突き抜けそうな攻撃は危ないと思おう。

マンティコアはガードできない攻撃のオンパレード。この飛びかかりはガードできない上にかなり痛いぞ。

冒険者たちの特性は？

ファイター

力で押すタイプ。装備しているノーマルソードのリーチが長く扱いやすい。方向キーを前に入れ、同時に攻撃ボタンを押すことで出せる強斬りが非常に長く、相手を気絶させる効果も高い。また、至近距離での攻撃判定が強いのも特徴で、肉弾戦では頼りになる存在だ。



エルフ

ファイターに次いでリーチが長く、魔法攻撃もこなすマルチキャラ。移動速度が早く敵に囲まれても逃げ切りやすいが、基本となる体力ゲージが低く、攻撃力や防御力も低いので、慎重に扱う必要がある。1作目では攻撃魔法を使えるのはエルフしかいないので貴重な存在。



ドワーフ

ハンドアックスを武器とするのでリーチが短く、足も遅い。しかしドワーフにはそれを補うように攻撃力が非常に高いという長所を持っている。また体力ゲージの初期値が4キャラの中でもっとも多く、多少ダメージを負ってもすぐにゲームオーバーになることはない。



クレリック

回復魔法を唱えることのできる貴重な存在。さらに戦闘能力も高いので、上級者にサポートしてもらうならこのキャラを使ってもらおう。至近距離の判定は弱いが、強斬りがとても強い。ダウン中の相手にもヒットするので、強斬りを連発しているだけでも結構いける。



タワーオブドゥーム™知ってると便利なワザ

無敵時間のある状況

1作目にはガード直後の他に、全身無敵となる時間帯がある。敵に囲まれたときなど、この無敵時間を利用して抜け出すというテクニックを使うと、生き残る確率もグンと上がるぞ。特に敵の攻撃を受けてダウンした後、起き上がるときは全身無敵の時間が存在するので覚えておこう。囲まれていても脱出できる。



起き上がったところに敵の攻撃があっても大丈夫！

敵の攻撃を受けても普通はのけぞるだけだが、特定の攻撃を受けたり、連続で攻撃を食らい続けるとダウンする。

アイテム整理法

画面に表示されているアイテムおよび魔法使用回数ウィンドウ。新たにアイテムや魔法を入手すると、そこに表示されている物の「前」に入手したアイテムが入る。ショップなどでアイテムを整理していざというときに備えよう。



お金がなくてもアイテムを買う動作をすれば、位置は入れ替わるので利用しよう。

お金の受け渡し

1Pプレイなら問題ないが、パーティープレイをしているときは、どちらかがお金を多く持っているはず。所持金が足りなくてアイテムを買えないときは、手のグラフィックを重ねて、アイテム使用ボタンでお金を渡せる。



指と指を重ねるように合わせるのがポイント。欲しいアイテムがあるときは迅速に。

冒険者の行く手に待ちうけるものは!? 魔物たちを打ち倒せ!

旅の商隊を助けだせ

ネームエントリーが終ると、小高い丘のようなステージへ出る。ここで見逃しがちなのがステージ下の方にある本。画面下まで行かないと見えないので、拾っておこう。コボルトとノールが出てくるが、2つの宝箱はさっさと開けておく。雑魚を倒すと強制イベントになるので開けられなくなるのだ。



ここでダッシュ斬りやスライディングなど一通りの操作を試してみるのもいい。

街へ行くか? 山へ行くか?

プロローグが終ると、街に行くか山に行くかの選択肢がある。自分の腕に自信がないプレイヤーは、迷わず山を選ぼう。街は敵の数が多く、難易度も高い。ただし街をクリアすると魔法の武器（攻撃力が少し高い）が手に入るので、慣れてきたら街を選ぶのも面白い。



時間制限があるので迷ってるヒマはない。自分のレベルを考えよう。



街をクリアすると、普通ならもう少し先で手に入る武器がもらえる。

山へ行く―― アイテムが多く手に入る

山の場合、マップの回り方を工夫すればより多くのアイテムを手に入れることができる。入ってすぐの場所にある大きな宝箱と、左上のリングを取ったら下に向かう。スケルトンの群れを倒したらなるべく左側に寄りながら上の方へ。岩を押して隠し部屋のアイテムを取ったら、スケルトンは相手にせずに出てしまおう。



コボルトが守る宝箱。罠がかかっているので慎重に開けること。この後上のリングを取る。



リングを取ったら下のコースへ。スケルトンを倒したら崖沿いに上へいこう。



左方向へ進むと岩の扉がある。横に立って攻撃ボタンを押せば開くので中へ。



2つある宝箱は罠がかかっている。スケルトンが多く出現するので、クレリックがいると心強い。

街&山共通ボス オーガ撃退法

山の場合

オーガが出現したら、多少距離を取って持てる限りのダガーやアローを投げつけよう。これだけでかなりのダメージ。次に宝箱を開けに行くがスケルトンに注意。



街の場合

基本的には山と同じ手法で十分。そばにある鉄の宝箱などを投げつけるのも面白い遊び方。慣れない当初は2人用で戦うと、雑魚をパートナーに任せて、自分はオーガ戦に専念できるので楽。この後魔法武器を入手。



街へ行く―― 敵の数が多い

街は登場する雑魚キャラの数が多く、宝箱の数も少ない。得るものが少ない割に難易度が高いといいことがないように思えるが、クリアした後に魔法の武器（プラス修正のかかった武器）を入手できるのが魅力。この後のことを考えると、ここで強い武器を手に入れたほうがいいのだが、初心者には向かない。



ステージ開始時からこの敵の数。この後ノール軍団も登場するので大変。



ノールが出てきた扉は入れるのだが、敵を全滅させると入れなくなる。



部屋の中にも多数の敵がいる。特にノールのラッシュには注意。テーブルや椅子などは壊せるので、戦場を広げよう。

首都、ダロキンを目指して

街、山どちらをクリアしても通る街道。ここではオウルベアが襲いかかってくる。途中の木の陰などにアイテムが落ちているので、見逃さないように。オウルベアの突進はガードを突き抜けることがあるので、移動でかわすこと。この後ダロキンへ行くか、砦へ行くかの選択肢がある。砦の方が難度が高い。



攻撃ボタンを押さないと、武器を抜刀しないことに注意。最初にしておこう。



ダロキンを選ぶと後でいいことが。砦を選ぶとアイテムを多く入手する。

ダロキンへ進む―― 襲われた少女を助けよう

このルートでは出てくる敵がコボルトばかりなので、非常に楽に進める。宝箱は少ないが、慣れていないうちのプレイならまずこのコースを選ぼう。ノールが走ってきたらボス戦の1歩手前。戦いながら次のマンティコア戦の準備を整えておきたい。このノール戦で体力を消耗しないように慎重に。



コボルトは攻撃力が弱く、群れて出てきても一掃しやすい。怖いなら魔法を使おう。



ノールの攻撃は痛いものが多く、気がつくと体力が少なくなっているという事態も。

マンティコア撃退法

マンティコアの突進はガード不可で、時には空中からプレイヤーめがけて飛びかかってくることも。基本的にマンティコアと軸を合わせないように、上か下、縦軸から近づいて斬りつけるのが安全で確実だ。

空中からの急降下攻撃は動かずにマンティコアが降りてくるのを待ち、上下の軸でよける。間違ってもガードしようなどとは考えないこと。連続斬りをワンセット入れ、マンティコアがダウンしたらアイテムのオイルを投げる。上手くすると起き上がったマンティコアが、燃えつづける炎に巻かれて2回分ダメージがいくこともあるのでオススメの戦法だ。



2人で戦うならかなり楽なボス。役割分担が重要。

ダウン中オイルを投げる戦法がかなり有効。できるだけオイルを持っていきたい。



魔法が使えるなら

エルフやクレリックなど、魔法が使えるキャラなら、空中に飛び上がったマンティコアを落とせる。飛び上がった瞬間に何でもいいので魔法を打とう。ファイターやドワーフならリング魔法で同じように落とせる。魔法をかけると強制的に落ちてくるぞ。



操作系一新！キャラクターや魔法の種類も増えた

シャドー オーバー ミスタラ™の基本戦法

シャドー オーバー ミスタラ™では、各職業によって攻撃方法や連続技を使いわけるのが鍵となる。1発目が入ったら次に連続でつながる攻撃以外しない方が懸命なので、各キャラの連続技項目をよく読もう。特に注意したいのが乱戦中に敵の落としたアイテムやお金を拾うモーションに入ってしまうこと。敵を倒したらスライディングで拾っておこう。1作目よりはガードが信頼できるようになった。


敵を倒したらすかさずスライディングでお金などを一掃。アイテムは後で手動で拾いにいこう。


スライディングは今回からお金や経験値アイテムを自動で拾えるようになり、使い勝手がかなり向上した。

1作目との違いは？

すべての特殊攻撃（ダッシュ斬りやスライディング）がコマンド入力で出せるようになったことなど、操作系の改善が著しい。新技も追加され、よりキャラクターの個性が強調された。

ファイター

1作目と違い、連続切りをワンセット入れないでダッシュ斬りにつなげる方法がベスト。余裕があるならダッシュ斬りから方向キー↓↑の対空攻撃につなげよう。性質そのものは1作目と同じだが、手元の攻撃判定が弱くなっている。また連続斬りが最後までつながらないということにも注意。途中で敵にガードされ、反撃を受ける可能性があるからだ。ショートソードを拾ったら、アイテムボタンで二刀流になれる。ガードができなくなるが、大きな戦力アップが望める。

ファイターおすすめ連続技


ダッシュ斬りから対空攻撃へつないだら、空中で追加攻撃のボタンを押しておこう。

ドワーフ

ドワーフの連続斬りはすべて連続でつながらないので、出し切るべきではない。それよりも攻撃力の高さを生かして、ダッシュ攻撃から対空攻撃へつなぐ方法を採ったほうが効率がいい。また今回からの性質として、ドワーフが開けて空っぽになった宝箱を、本人が斬ると追加のお金やアイテムが出現するようになった。また、全体的に足が遅く、1作目よりもやられ判定が大きくなっていることに注意したい。ドワーフの固有技・百裂斬りはリスクが大きく使う場面はないだろう。そしてドワーフも至近距離での判定が弱くなったので、接近すると攻撃が当たらない。そのため、中間距離から戦おう。

ドワーフおすすめ連続技


ダッシュ斬りは吹き飛ばした相手に空中で連続ヒットする。

エルフ

技や魔法が追加された以外は前作と同じ。使い勝手はこちらの方がよりよくなっている。特に連続斬りワンセットからダッシュ斬り、そして対空攻撃への連続技が非常に攻撃力が高くオススメ。また魔法はマジックユーザーに攻撃力こそ負けるものの、使い勝手のいいものがそろっている。ピンチのときは魔法を使いたいが、普段はバリバリ戦いたいというプレイヤーにおすすめだ。1Pと2Pでの違いは見た目だけ。好みで選んでも問題ない。

エルフおすすめ連続技


このワンセット連続技が決まれば大抵の雑魚は一掃できる。ぜひ会得しよう。

クレリック

ターニングアンデッドの無敵時間が増え、発動時間そのものも多少早くなった。ただリーチが短いのは相変わらずで、戦い方に工夫が必要だ。連続斬りを入れるよりも、斬り1発からダッシュ斬り、それから強斬りにつなげた方が効率がいい。強斬りはダッシュ斬りで吹き飛んでいる相手に当てるように出そう。また回復だけでなく、攻撃魔法も唱えられるようになったのも特徴だが、かなりレベルが上がらないと覚えない。

クレリックおすすめ連続技


至近距離での判定が弱いので、連続斬りよりはこちらの連続技を入れよう。

シーフ

今回初登場の職業シーフ。相手に体当たりすることで（ダメージは与えないが）アイテムを盗むことができるのが特徴。敵は必ず2種類のアイテムを持っており、どちらかが当たりだ。どちらのアイテムを落とすかはランダムで、プレイヤー側では操作不能。2段ジャンプ時に斬り攻撃を押すことで、滞空時間を延長できることも覚えておこう。また、バックスタッフなど特殊攻撃は多いがガードはできない。



シーフおすすめ連続技


強斬り→ダッシュ斬りからまたダッシュ斬りとつなげよう。対空攻撃は使わない。

マジックユーザー

持てるアイテムはダガーとオイル、ワンドやリングだけで非常に非力。連続斬りもなく、肉弾戦ではまったくの役立たず。ただし魔法スクロールのストックさえあれば、無敵の強さを誇るキャラクターになる。また、非力とはいえ強斬りにあたるナイフ攻撃は、クリティカルヒットすると驚異的な威力を発揮する。なんと最終ボスであろうがレッドドラゴンであろうが、MAX HPの4分の1を奪うのだ。これは雑魚キャラに対しても同じだが、囲まれると弱い。そんなときはジャンプボタン連射で出せる全身無敵のバックダッシュで逃げるのが得策だ。ダッシュ攻撃やナッシング攻撃の連続ヒットを利用して、ダッシュ攻撃→バックダッシュへとつなげていこう。

マジックユーザーおすすめ連続技


杖→ナイフ攻撃（強斬りと操作法は同じ）が簡単でよい。

冒険者たちのピンチを助ける魔法攻撃の特性を知る

魔法攻撃の特徴は、まず発動した瞬間から画面内の時間が止まってしまうということ。さらに敵が何かしらの攻撃を仕掛けていても、強制的に割り込むことができる（一部例外あり）。ボス戦などでピンチに陥ったら、魔法を発動できれば大抵切り抜けることができる。またどんな攻撃もキャンセルできるので、普通ならできないようなダッシュやスライディングさえもキャンセルすることが可能だ。ただし1作目と同じくスクロールは1種類の魔法につき9個までしかストックできず、同じレベルの魔法を使うと他の同レベル魔法の使用回数まで減ってしまう。使い所を考えて、効果的に発動させよう。



宝箱にかかっている罠が発動しても、魔法の時間停止を利用すれば回避可能だ。



魔法スクロールは宝箱や敵を倒すと入手可能。残り回数に注意しながら使っていこう。

マジックユーザー（1P&2P）の使用する魔法について

レベル1から8まである魔法攻撃はエルフと共通なものが多い。ただし高レベルの魔法は、1Pと2Pで種類が違ってくるので注意しよう。コンジュアエレメンタルは1Pなら、ゲーム開始直後から覚えている。どんな敵にも効き、非常に使い勝ってのいい魔法だ。一方、2Pの同レベル魔法クラウドキルは一瞬で画面内の敵を倒せるが、アンデッドやボスキャラには一切きかないのでいまいち。見た目を取るか、性能で選ぶかはプレイヤー次第。

使用頻度の高い魔法について

マジックミサイル

敵に対してホーミングしてくれる魔法の矢。レベルが上がると矢の数が増え、威力も増加する。空中にいる敵に最適だ。レベルも低く、どんどん使っていけるのも嬉しい。

ライトニングボルト

自分の前方に一直線の雷を放つ。発動させたら方向キーで上下に動かすことも可能。これにより画面内にいる敵のほとんどに雷部分を当てることができるのだ。レベル3はすべてこれでOK。

アイスストーム

エルフにとっては命綱ともいえる魔法。画面内にいる敵を吹雪で凍らせ、ダメージを与える。レベル4の魔法はすべてこれにつぎ込んでよい。炎属性の敵には威力が増すようだ。

コンジュア&グラウドリル

Mユーザーは1Pならコンジュアエレメンタル、2Pならクラウドキルと覚える魔法が違う。コンジュアエレメンタルは右を向いて放つと水属性、左で発動すると炎属性の精霊を召喚する。



1PMユーザーを右に向かせると水の精霊が。



クラウドキルは一撃死を与えるが、呼吸をしていない敵には無効なので注意。



左を向いて発動すると炎の精霊を召喚する。

エルフ　アイスストームの使い所が重要

エルフはマジックユーザーと違い、レベル5までしか魔法を覚えない。その代わりポリモフアザーズやヘイストなど、戦いの補助的魔法を多く覚える。とはいえ実戦で使うには同レベルにアイスストームやライトニングボルトがあるので、まずこの補助魔法は使わない。ボス戦ではアイスストームで相手の魔法や突進を回避し、攻撃力の高い連続技で打ち倒すのが基本パターンだ。



エルフのコンジュアエレメンタルは右を向くと地属性の精霊を召喚する。威力はMユーザーより低い。



左を向くと風属性の精霊を召喚する。風の精霊は特別で、雑魚キャラを1カ所にまとめる効果もある。

クレリック（1P&2P）　回復魔法の残量に注意せよ

1Pと2Pの違いは高レベル魔法の種類だけ。どちらかというとスティックトゥースネークが使える1Pの方が、使い勝手はいい。僧侶最大の特徴である回復魔法はレベル4とレベル5に集中しているので、このレベルの魔法残量を常に気にしよう。





使える魔法だがキュア（回復）を優先。





甲虫を召喚。でも回復と同レベル。

アンデッドなら一撃で倒せる。

地上敵にしかダメージが行かない。

ステージ1〜2　トリンタン村のゴブリン戦車を打ち倒せ！

ブロークンランドの北の山々

山道で襲われている村人たちを発見、救出に向かう。スタート時は敵が出ないので、装備やアイテムを確認しよう。先にいるゴブリン馬車は攻撃すると動きを止められる。しかしゴブリンたちが襲ってくるので、囲まれないよう注意しながら戦おう。宝箱には回復ポーションが入っている。ネームエントリー時に入れた名前で初期装備が変化するのにも注目。



旅の途中助けを求める声を聞いた一行は、声のする方へ急ぐ。まだ名前はつけられない。



ゴブリンの馬車を攻撃すると、運転手のゴブリンが襲いかかってくる。村人も忘れず助けよう。

トリンタン村へ

トリンタン村へ入るときに注意すべきなのは、入り口のお金。画面外にあるので、下にスクロールさせて取っておこう。前に進むとゴブリンが多く出てくる広場にでるが、矢印のある崖に隠し部屋への入り口があるので見逃さないように。ただし中にある宝箱は鍵がかかっているので、先に外の鍵を取ってから入ろう。隠し部屋にはスケルトンがいる。



この入り口の下の方に、お金が転がっている。方向キーで下にスクロールさせないと見えないので忘れずに入手しておこう。



矢印の側に立つと、「IN」と表示されるのでわかりやすい。敵は無視して、右側にある鍵を取って入ろう。



隠し部屋から出て右へいくと、ノールの弓矢部隊が左右から襲ってくる。しゃがんでよけよう。

ゴブリン戦車撃退法

戦車の後ろで押しているゴブリンを落とせば、戦車は停止してしまう。ゴブリンたちが投げるオイルに注意しながら、戦車の縦軸から入って攻撃しよう。エルフなら空中下突きを出しているだけであっさりと勝てる。危ないと思ったら迷わず緊急回避を使おう。戦車の出てくるところにオイルを置くのも有効な戦法だ。

半キャラずらして斬る



戦車にキャラ半分だけずらして重なり、攻撃すると安全だ。

後ろから斬る



後押しゴブリンを乗せないよう、戦車の後ろを攻撃しよう。



超スペクタクル・ロールプレイング・アクション、誕生！

音速で駆け抜け、遊びつくすための1冊が登場！

近日発売!!

本体価格1,300円（税別）　A5判　160ページ
オールカラー／特別付録小冊子：チャオの育成アルバム(仮)付き

SONIC ADVENTURE™

ナビゲーションガイド

基本システムや各キャラクターに共通の基本アクション、それぞれの特殊アクションを丁寧に解説。6キャラクター別攻略や、分かりづらいアイテムの場所の紹介、中ボス・ボスキャラの倒し方のコツなど、役に立つ情報満載！また別冊特別付録「チャオの育成アルバム(仮)」では、チャオの上手な育て方を伝授！　乞うご期待！

SOFT BANK　ソフトバンク株式会社 出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイトhttp://www.zdnet.co.jp/

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8101（表示価格は税別）

レッドカンパニー改 酉の市通り!!

RED (株)レッド カンパニー

http://www.red-jp.com/

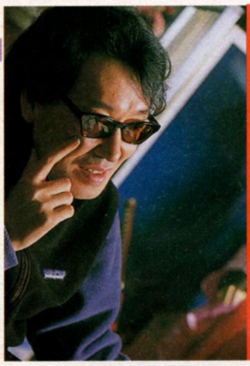
「テイゲキグラフ」テレカプレゼントの当選者、ついに発表!!

帝撃グラフの初回特典雑誌 テイゲキグラフ オリジナルテレカプレゼント 大抽選会開催!!

昨年末に発売された、レッドカンパニー初の自社ブランドソフト「帝撃グラフ」。初回特典の雑誌の中で独自に行われたテレカプレゼントの抽選会が行われたのだ。



選ぶのはモチロンこの人



レッドカンパニー代表 広井王子

サクラといえばこの人。テレホンカードの抽選も、すべて広井氏の手によってセレクトされているのだ。当たった人は大ラッキーだぞ。

—初回特典もよくできてますよね。
広井 ありがとうございます。かなりみんなで分担してね、ここは誰、ここは誰ってアイディア出し合ったり。アサヒグラフとかスタァって昔の雑誌を研究して、こんな感じだよね、って言いながら。もともとレッドカンパニーって、コミケは誰もやってなかったんだけど、昔の同人誌みたいでしたね。肉筆回覧をやっていたりとか。「売る」んじゃなくて、「作る」のがすごく好きなんです。
—応募ハガキをご覧になられて、印象に残った点はありますか？
広井 それぞれのキャラクターをそれぞれに応援しているのがよくわかって嬉しかったですね。サクラって、そういうところもいいんじゃないかな。それぞれの人の中で、それぞれが主役になれるっていう。ショウをやってても声が飛んでくるし。ああいうときにファンの顔が見れるのはいいなあ、と。ゲームはなかなかファンの人達と触れあうのが難しいじゃないですか。だから、ショウがあってお客様の顔が直接見れたりとか、こういう（プレゼントなどの）ときにみんないろんなメッセージを書いてくれたりとか、そういうのがすごくいい。ラジオの応募じゃないんだから、「○○ちゃんありがとう」みたいに読まれることもないんだけどね。それなのにこんなにいっぱいメッセージまで添えてくれて。僕ら、ファンサービスをしているつもりは全然なくて、自分たちが作りたいものを作っているだけなのに、それがお客さんとイコールになってるというのが実感できる。やっぱりクリエイターってのは、お客様は神様ですと思いながらも、お客様の奴隷じゃないから、お客様が100％思っているものを作れって言われてもこっちも作れなくなってくるんですね。だから、それがイコールで結ばれている時間が長ければ長いほど、真ん中にあるサクラって作品はすごく幸せです。
—では最後に、ご応募いただいたユーザーの皆さんにメッセージを。
広井 ありがとう。これからもいいものを作っていきたいと思いますので、応援よろしくお願いします。
—ありがとうございました。

広井王子が語る 雑誌 テイゲキグラフ

400名にプレゼントされたアイテムは コレ

2,570分の400という激戦を勝ち抜いたユーザーに届けられるのは、藤島康介先生描き下ろしの紅蘭テレカ。正式名称は「公衆電話蒸気前払券」というのだ。



400枚抽選は大変。でもファンのためならこの笑顔だ。



激レア!! 描き下ろしテレカ 藤島康介

青森県 ・高渕　沙織
埼玉県 ・田崎亜希子
神奈川県・関　かおる
愛知県 ・近藤　朋子
福岡県 ・佐藤　愛子
兵庫県 ・中原加奈恵
他 394名様（順不同・敬称略）

そしてコレを読んでるキミにもプレゼント

残念ながら当選できなかったキミ、そしてテレカプレゼントのことを知らなかったキミに新たなチャンスを！酉の市改読者のみんなに、広井氏サイン入り「テイゲキグラフ」「帝撃グラフ公式ガイド」をそれぞれ3名様にプレゼント。こちらも貴重なモノ。応募するべし!!





プレゼント用にサインする広井氏。そのままお届け!!

あて先はこちらッ!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「レッドカンパニー酉の市通り!! 改・サイン本プレゼント」係まで

〆切3月18日（当日消印有効）

不定期刊

帝都ジャーナル 第十一号

発行：一九九九年三月五日
ドリームキャストマガジン編集部

お待たせしました！ マリアさん大特集でGo!なのです。

こんにちは。またもや連続掲載カウンターが伸びなくて悔しい、『帝都ジャーナル』編集長気分のがすけつです。ええ、まだ気分です。最近は暖かくなってきたので、近所の公園に、おもちゃを持って遊びに行ったりしています。興味を持つ子供と、そのお母さんまで巻き込んで遊んでみたりして。みなさん最近表に出てますか。缶の紅茶でも持って、公園でぼーっとするのもいいもんですよ。そのうち公園でお茶会でもしてみましょうか。できるかなあ。なんてことを言いながら、お待ちかねのマリア特集なのです。ガンガン行くぜ!!



▲三重県・さくみんたろう
本当にながらくお待たせいたしました。でも大丈夫。今度こそマリアさんの特集なのです。

たまにはこんな マリアねえさん。



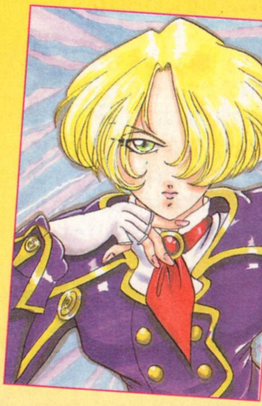
◀北海道・中村るーしあ
相変わらずストレンジな世界の中村さん。頭の中は元気いっぱいそうでなにより、ですが。



◀KASHIみちのく
アリです。女性読者から白い眼で見られようとも、がすけつ的には……ダメでしょうか？

競争率約5.2倍の激戦をくぐり抜けたマリア'sイラストレーターは君たちだ！

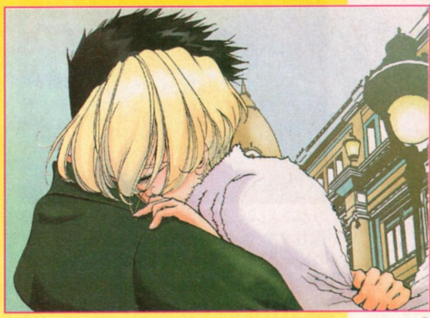
マリア特集予告からすぐに、続々と集まりはじめたマリアのイラスト。ランキングも一気に伸びたかと思いきや、やっぱり特集で一括掲載されちゃうんだよね。という、読みどころたっぷりの「いきなりランキング」はページ下部に。



◀福岡県・レイカ
普段も十分にクールだけど、やっぱり戦闘服を着ると一段と引き締まる感じがするよね、マリアさん。



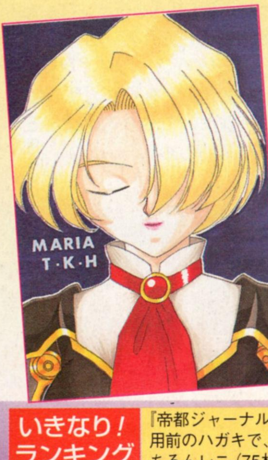
◀大分県・花橘
シックな雰囲気の中にもどこかあどけなさを残す、そんな感じが出ていていいカンジのマリアさんです。



▲東京都・藤波 薫
今回のマリア特集の最優秀賞はコチラ!! シンプルながらも、すっごいイイ味出してます。

▼佐賀県・風蘭 れいと
力作!! 2枚組のマリアさん。蒸気演算室か、それとも地下格納庫、あるいは轟雷号、翔鯨丸内部って感じ。ああっ一体どこなんだろう。





◀神奈川県・小川 智子
戦闘前にコンセントレーションを高めているのでしょうか。それとも戦闘が終わって、ほっとひと息？



◀東京都・月島 咲耶
口元がキュッと引き締まったマリアさん。そんなに見つめられると、ぼく困っちゃう。ピロリロン（↓）。

わが街の太正 マリア編



◀福岡県・花崎 れん
それはもうコスプレかも!? 思い切って、本人にだけ聞こえるように呼んでみたらどう？

いきなり！ランキング 『帝都ジャーナル』以上に不定期でお届けしているいきなりランキング。都合により数字のみでいきます。カウント条件は、採用前のハガキで、そのキャラクター１人だけ、あるいは大神とセットで描かれているもののみです。ではさっそく１位から。もちろんレニ（75枚）。この人の強さは変わりません。そして２位マリア（42枚）。特集予告で投稿量激増、今回の特集がなければ

ついに暴走!? 全国（に数名）の菊之丞ファンのために！ やります"菊"小特集!!

ああ、ついにこの日が来てしまいました。そうです、菊之丞の小特集です。ハガキが4枚超えたらやろうかなーと漠然と思いながらも、なんとなく忘れつつあったりした菊ちゃんですが、特集やりたいと一言いっただけで、まあ、こんなに。私、編集長の影響力はすごいですか？　そんなことないです。それより、この特集を喜ぶ人はいったい何人……。



◀福岡県・花崎 れん

福岡県の花姉妹はこういうところでも大活躍です。特集のたびに採用されるのは、それだけいろいろなハガキを送ってきてくれてるってことなんだよ。みんなも頑張れ!!



◀東京都・古代 歴

これは中性的というか、英語でいうとユニセックスな雰囲気でまとめてみた感じでしょうか。なるほどこういう見かたもあるんだなあ。菊ちゃんアイデア賞を進呈ぞな。



◀大阪府・伊菜 かずや

あらまあ。なんていうか、僕の中の菊のイメージに一番ぴったり。デフォルメはかかってるけど、それでもなんとなく、イメージはこんな感じなのです。

はみだし　清流院隊長!!



◀栃木県・さくら

1枚だけあった琴音隊長。残念ながら、斧彦ちゃんはこなかったです。もし大神が薔薇組に入隊したら、やっぱり犬神に改名するんだろうか？



▶福岡県・花山れんげ

しかし菊之丞に関しては、あんまりコメントすることもないんだよね（問題発言）。だって、あんまり多くを語ってしまうと、あらぬ誤解をかけられてしまいそうで……。



▶埼玉県・みとも

花山れんげさんと似た構図ですね。やっぱり菊之丞といえば→薔薇組。確かにそうだけど、菊の花を描いた人っていないんだよね。やっぱり少し暗くなっちゃうのかな？



▶栃木県・さくら

薔薇、醤油、憂鬱、いやあ、ワープロって便利ですね。っていうか使ってるのはパソコンなんだけど。ノートパソコンほしいなあ。太正風には携帯型蒸気演算機、かな？

中帝国劇場へようこそ！

2枚で小帝国、4枚で中帝国、そして8枚で大帝国と定義することにしました。みんなで面白いネタをどんどん送って、大帝国劇場を建設しちゃおう!!　というわけで、今回はちょっと遅めのバレンタイン特集。



あはは、確かにそうだね。って、なにを言わせるんですか。左ページで、ちょっと勢い余っちゃって。

▲埼玉県・夏いちご



すみれさんらしい手段です。しかし、そんなすみれさんをも上回るキャラクターが、ほら左下に……。

▲千葉県・北坂 朝



どうやってすみれさんの攻撃をかわしたのか、こっそりとプレゼント。かなりレニらしい一幕ですな。

▲東京都・月島 咲耶



ちょっと気の早いホワイトデーのお話。さて、すみれさんはどんなお返しを要求してくるんでしょうか。

▲千葉県・松阪 司

今後の傾向と対策と、今週のがすけつ。

バレンタインチョコ送ってくれたみなさん、どうもありがとう。そしてもうすぐホワイトデー、は特集に間に合わないので、急げば間に合う入学＆就職ネタなどを募集。さらに端午の節句、梅雨ネタも今から準備しておくといい感じ。それから季節もちょうどいいので、さくら特集もやりたいな。で、今週のがすけつは特にお知らせすることナシなのです。



◀茨城県・アユムノスケ

そうなのです。僕は2月1日で23歳になりました。もう書いたっけ。しかもすでに1カ月前の話だし。でもうれしい！　ありがとう！



◀鹿児島県・ひとみ

僕は編集長気取りなだけで、実際に昇進したわけではないのですよ。ああ、編集長のイスってどんなかなあ。座ってみたいなあ。

アニーよペンを執れ

あて先のサブタイトルにも最近凝ってみたりしてますが、どうですか。今回はサクラ2のサブタイトルとその元ネタになったと思われる映画のタイトルとを交ぜてみました。ここのサブタイトルも募集しちゃったりして。そんなこんなで帝都ジャーナルは、サクラに関するお葉書ならなんでも受付中。返却はできないけど、写真などでもOKだよ。よろしくネ。



◀愛媛県・骨

連続掲載カウンター　1

52枚でした。つぎ、3位に織姫（26枚）。わりと定位置っぽいです。3位タイ、いきなり追い上げてきたアイリス（26枚）、その調子。5位さくら（24枚）、枚数の変動は少なめ。6位カンナ（21枚）、アイリスと共に追い上げ中。さらに7位紅蘭（14枚）、8位すみれ（13枚）と続きます。10枚代はこの2人だけ、ファンは投稿急げ!!　それから番外として9位に椿、サキ（各6枚）、11位由里、加山（各3枚）、13位かえで＆あやめ、米田（各2枚）、14位かすみ（1枚）。菊之丞も特集なければ9位タイでした。どんどんイラストを送って、お気に入りを上位に上げよう!!

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

アーケードエクスプレス Arcade Express Vol.44

今週の新作タイトル **ギガウイング(カプコン)**



4つの翼が空を焦がす!!

億や兆は当たり前の得点システム

このギガウイングは、得点の入り方が尋常ではない。ステージをクリアしただけで600億というような点数が入るのだ。それには、倍率アイテムを取ることが必要。倍率アイテムを取った数によって、ステージクリア後のボーナスが跳ね上がるぞ。



- ●カプコン
- ●3月上旬稼働予定
- ●シューティング
- ●2人同時プレイ可能
- ●CP-SYSTEMⅡ



キャラクターデザインは冬目景氏

キャラクターデザインは『黒鉄』(週刊コミックモーニング連載)、『羊のうた』(月刊コミックバーズ連載)、など、多くの作品を手掛ける漫画家・冬目景(とうめけい)氏だ。その独特のタッチで「ギガウイング」の世界を描き出しているぞ。

新タイプのシューティングが登場!

カプコン久しぶりのシューティングゲーム「ギガウイング」がいよいよ登場する。この「ギガウイング」は今までのシューティングにはなかったシステムをいくつか取り入れている。それが、敵の弾を跳ね返して反撃する「リフレクトフォース」システムや、億や兆という点数が入る得点システムだ。このゲームでは、ただショットで敵を倒すだけではなく、時にはリフレクトフォースを使い、敵の弾を跳ね返して敵を倒していくことで、より高いスコアを獲得できるようになっている。シューティングファンなら見逃せない!!

GIGAWING™ ギガウイング

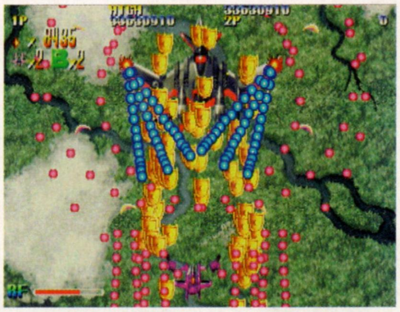
STORY

―時は、194X年。終結を迎えるはずだった第二次世界大戦は、“メダリオン”と呼ばれる物の出現によってさらに戦線を拡大していった。多くの国家がメダリオンより得られる古代文明の技術を利用し、兵器を飛躍的に進化させていった。そして、ついには人類すべてが破滅しかねない兵器が作り出されてしまう。その力をめぐり、国家間の戦乱は激しくなる一方だった。その時4つの希望の翼が大空へと飛び立った。

すべてを跳ね返す光の壁
リフレクトフォース

ギガウイングの最大の特徴である「リフレクトフォース」。一定時間ショットボタンを押しっぱなしにすることによって、展開できるバリアのことだ。このバリアは、敵の撃つ弾を跳ね返すという特徴があり、そのバリアによって跳ね返された敵弾が、敵機に当たると倍率アイテムに変化する。これを集めていけば、ステージクリア時のボーナスが何倍にも膨れ上がるのだ。ちなみに「リフレクトフォース」を展開している間は完全無敵である。





リフレクトフォース展開後はゲージ（画面下）が回復するまで再度展開することはできない。



SYSTEM

画面をすべて覆い尽くす
フォースボム

シューティングゲームにはおなじみである一撃必殺のボムはもちろん「ギガウイング」にも存在する。それが「フォースボム」だ。回数制限のあるボムだけあって、攻撃力が高く、画面の半分以上を覆うため、要所要所で使用していけば強力な攻撃手段となる。そして、ボムを使った瞬間から無敵になるため、緊急回避にも使うことができるぞ。



ルビーのフォースボム。強力な火力で敵をなぎ払うことができる。ボムの使用回数はボムアイテムを取ると回復する。

カプコンより

全国のシューティングゲームファンの皆様、お待たせしました！　アツいシューティングゲームがカプコンから登場します。大量に押し寄せる敵の弾を『リフレクトフォース』で跳ね返し、1兆点を超えてからも10点単位でしのぎを削るスコアアタックを存分に堪能できます。登場するキャラクター達のデザインは、『黒鉄』『羊のうた』の冬目景氏。ストーリーも存分に楽しめる「ギガウイング」、ぜひご期待ください!!

パイロット＆機体



雷迅



相楽信之介

石を守護する一族の唯一の生き残りの相楽信之介。そのために、某国特務警察に母親、父親、妹の家族全員を殺され、自分も顔に傷を負う。そして、追っ手から逃れる日々が続いていた時、謎の男が真之介の元に石を巡る争いの話と、1機の戦闘機を残していった。その時真之介は、復讐と、戦いを終わらせ、石のない世を作ることを決意する。自分の未来と、過去の復讐を賭けて。

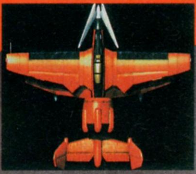




ポーチカ

アイシャ

幼い頃から軍のエキスパート養成施設でパイロットとして育てられた結果、17歳という若さで軍のエースにまでなったアイシャ。そのため、感情の希薄な人間に育ってしまう。そして、あるテスト後彼女は祖国を捨て小さな修道院に隠れる。そこで、人としての感情を取り戻していき、もう一度戦闘機に乗ることを決意する。戦うことにより救われる人々のために。



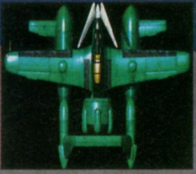
カーマイン



ルビー

ルビーは元空賊で、その空賊時代のある事件をきっかけに2年間姿を消す。そして突然に孤児院を設立。戦災にあった孤児達を受け入れていた。しかし、その孤児院も瞬く間に膨れ上がり、経営も困難になってきた。ある日現れた男に戦場へ赴くならば、孤児院の金を出すと持ちかけられる。彼女は子供達の未来を救うために再び空へ。





ヴィーダァシュタント

シュトック

前の大戦のあと、病魔に蝕まれた妻の命を救うため石に秘められた力を使うが、そのために妻は生ける金属の固まりになってしまい、シュトックは絶望してしまう。そして時は過ぎ、再び戦乱の世が訪れる。前の戦争でかわされた約束を果たすために、忌まわしき石の歴史に終止符を打つために戦いに出る。その石の力を使って…。

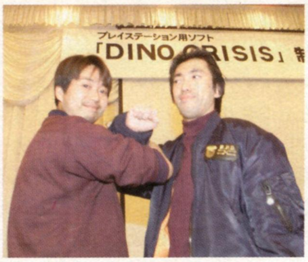
HELLO!! CAPCOM' Vol.80
ハロー!! カプコンダッシュ

バイオハザードシリーズの三上プロデューサーの新作は、残念ながら他機種から。しかしハロカプファンなら諦めずに移植希望を送ろう！ 三上氏へのベロニカ応援のハガキも、もちろん忘れずに！

ゾンビから恐竜へ！ 三上プロデューサーが放つ「DINO CRISIS」製作発表！

●カプコン●プレイステーション●今夏発売予定●価格未定●パニックホラー

去る2月26日、都内ホテルにおいてPS用ソフト「DINO CRISIS」の製作発表会が行われた。プロデュースするのは「BIO」シリーズを手がける三上氏。迫り来る恐怖や映画的演出など「BIO」の基本的な特徴はそのまま、恐竜の持つ凄さ、怖さを存分に味わえるゲームになるようだ。今のところDCなど、他機種への移植といった情報はないが、今後の展開を期待させるタイトルになることは間違いないだろう。



「BIO」はお化け屋敷。「DINO CRISIS」はジェットコースター的と語る。


大きさや迫力など、恐竜のもつ「凄さ」はゾンビとは桁違い！ 絶対的な力の前に人間は対抗できるのか!?



プレイヤーはスパイチームの一員となって、他国の軍事機密を探るため、孤島の軍事研究施設へと向かうが……。

週刊 パワーストーンダッシュ POWER STONE' Vol.2

開発コメント

はじめまして、システム部分の企画を担当した中江です。新しいシステムが満載のパワーストーンの対戦での重要なアドバイスをひとつ。それは「相手の変身は逆にチャンスだと思え！」です。相手が圧倒的優位に立っていると思う変身にも実は落とし穴があるのです。1つの例として、パワードライブ中は遠くから箱などで相手の変身ゲージを減らして牽制する。パワーフュージョンをすると思ったら一気に近づいて投げる。特に発動ポーズは硬直時間が長いので投げの格好の的！ また、変身解けポーズはバズーカなどの飛び道具で大ダメージを与えられる絶好のチャンス！ 単に変身されたから逃げるだけという消極的な戦いの方が実はマイナスなのである。常にアグレッシブな攻めを心がけてください。これを理解したら早速、DCで練習してアーケードの対戦で実戦してみてほしい。



カプコンホームページアドレス
http://www.capcom.co.jp/

祝！ 「D&D®コレクション」発売記念イラスト特集！

みなさん、お待たせしました！ 「D&D®コレクション」の発売記念イラスト特集を開催します!! スペースの都合上、多くのイラストを掲載することはできませんが、その分「濃い」ものを集めてみました。そして、残念ながら今回採用されなかったイラストも、今後のハロカプダッシュで掲載していく予定なので、お見のがしなく！


大阪府／底王
躍動感がビシビシ伝わってきていいカンジ。その視線の先に何があるのか気になる〜!!


富山県／あまプー
マジックユーザーを描いてくる人は多かったけど、使用画材と1P&2Pというネタで決まりです！



神奈川県／千石ぷう
うれしくてもプレイするまでは倒れちゃダメですよ〜。まさに炎の支配者って感じがグッド！



山口県／酉崎リョウ
VOL 75に引き続き、登場！ 可愛いさ爆発のキャラクターがなんとも……で、オッサンコンビは？（泣）


神奈川県／○EC♥G
イラストっていうよりも、絵画っていうほうがしっくりくる感じ。エルフの瞳にドキドキです（笑）。



宮城県／ベン邪民
単発で女王様を描いてきたのは君だけ！ 背景の処理もきれいだし、いうことありません！

ハロカプダッシュへのお便りは 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） ドリームキャストマガジン編集部内「ハロカプダッシュ」各コーナー係

ジョジョの奇妙な冒険

時よ止まれッ! いやマジで……

時間が止まってくれたらどんなにうれしいことか。締め切りが迫ってきたとき、終電に乗り遅れそうなとき、取材日の朝に寝坊をしたとき……。というわけで、今回はザ・ワールドの時間を止める能力についての特集だ!! みんなで止めて遊ぼう!!

●カプコン●対戦格闘
●稼働中●CP-SYSTEMⅢ

ザ・ワールド(時よ止まれッ!)特集! 止めて遊べ!!

承太郎、DIO使いの人、時間止めてますか? 原作が好きな人でこれらのキャラを使っている以上、時間は止めないといけないでしょう。とはいっても、ゲージ消費量や発動時の隙とリスクを考えると、ちょっと使いづらいのも事実。また、与えるダメージも通常時より低くなるので、それなら他のスーパーコンボを普通に出していったほうが、効果が大きいのも間違いない。それでも、使いたいという人のために、今回はザ・ワールドを使うポイントを紹介しよう。

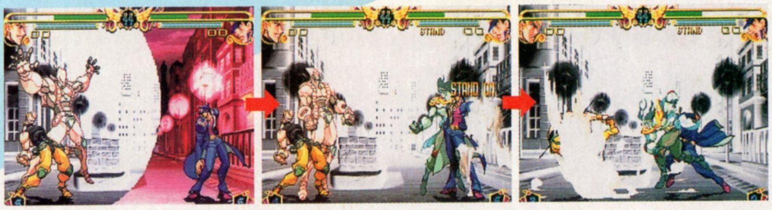
時を止められるのはこの3キャラ

承太郎	→・(中)・(弱)・→・S(要3ゲージ以上)
DIO	→・(強)・(弱)・→・S(要3ゲージ以上)
影DIO	(弱)・→・(強)・←・S(要2ゲージ以上)

3キャラともコマンドが微妙に違うので注意。基本的に、ゲージは発動してから消費しはじめるので、途中で潰されてもゲージがなくなるようなことはない。ただし、イギーなど一瞬でも姿を消せる相手の場合、潰されるよりもやっかいなので注意。また、時間を止められるキャラは、止まった時間のなかでも時間を止めるコマンドを入力すれば動けるようになるぞ。



ゲージを消費するのは時間が止まってから。発動途中で潰されても、ゲージを全部消費してしまうようなことはない。たとえ潰されても、何度でも狙っていくことが可能だ。



たとえば、DIOが時を止めたとしても、承太郎がコマンドを入れ返せば承太郎も動けるようになる。

ここで狙え! 承太郎

相手が飛び込んできたところに、立ち強攻撃(オフ)をヒットさせてそれをキャンセル。ただし、相手の受け身の仕方に注意が必要。また、フィニッシュに使うのはいうまでもない。



相手が無警戒であれば、立ち強攻撃で迎撃したところで発動させる。ただし、距離は離れる。

ここで狙え! DIO

スタンドオン状態で相手を投げ、そのまま立ち強攻撃をヒットさせ、それをキャンセルして発動。この方法だと、かなり高い確率で時を止めることが可能だ。ただの投げだと効果半減。



スタンドオフで投げた場合は、Sボタンと強攻撃の同時押しでフォローしよう。

ここで狙え! 影DIO

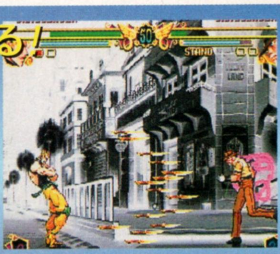
他の2キャラと違い、発動時の見分けがつきにくいのが特徴。空裂眼刺驚を牽制として頻繁に出しておけば、相手の混乱をまねくことができる。さりげなく発動させるのがポイントだ。



影DIOの場合は、発動時の見分けにくさを利用すべし。空裂眼刺驚を出して牽制しよう。

投げたナイフが止まる!

小ネタ1。時を止めた状態でDIOまたは影DIOがナイフを投げると、原作と同様に途中でナイフが停止するのだ。そして、時が動き出すと同時にナイフも動き出す、細かい演出がにくい。ただし、時が動き出したときに相手がガードができる状態だと、せっかく投げたナイフの効果がないので注意しよう。



投げたナイフは、原作と同様に途中で停止。相手が攻撃を出している途中で止まっていれば、投げたナイフの効果は大。

相手の背後にいけない!?

小ネタ2。DIOのワープ技であるザ・ワールドは、相手が画面端近くにいると、ザ・ワールドで相手の裏側に回り込むことができずに目の前に出現する。これと同じ理由で、時を止めてしまうと画面がスクロールしなくなるので、状況によっては相手の背後に回り込めなくなるので覚えておこう。



時を止めた状態によって、いくら頑張ってもザ・ワールドで相手の背後へ回り込めなくなる。まあ、必要もないんだけど。

It's more Powerful!!
SEGA AM R&D DEPT.#3 OFFICIAL CORNER

セガAM3研 Rush²!!

今回はいつもの攻略記事で活躍する３人衆に登場してもらい、「L.A.マシンガンズ」の開発秘話等をうかがった。勝負の行方が気になる最後の攻略は次号で。

Making of L.A.MACHINEGUNS

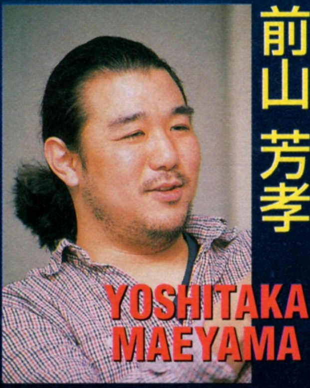
「L.A.マシンガンズ」開発者インタビュー

単なる「ガンブレードN.Y」の続編にとどまらず、まったく新しいタイトルで装いも新たに登場した「L.A.マシンガンズ」。その開発の舞台裏には様々なエピソードがあった。



亙 重郎

「L.A.マシンガンズ」プロデューサー。AM3研を代表するクリエイターであり、現在は次回作に向けて取り組んでいる最中だとか。



前山 芳孝

「L.A.マシンガンズ」ディレクターでありプロジェクトリーダー。代表作は「デカスリート」等。最近、罰ゲームでパーマを当てる。



金澤 昭一郎

「L.A.マシンガンズ」アシスタントディレクター。本プロジェクトにはPHP出版の『世界情勢がわかる本』が大いに役立ったという。

メインターゲットは日本よりも海外!?

――では改めて「L.A.マシンガンズ」で担当された部分から。

亙「僕はあーだこーだ言っただけです（笑）」

前山「僕はあーだこーだ言われたのをデザイナーやプログラマーに『こうしてくれ』という係です」

金澤「私はそれをリストにして管理していく係でしょうか（笑）」

亙「リストに？　リストにするんだ。怖えなあ」

金澤「いやあこっちのほうが怖いですよ（笑）」

前山「ビクビクしながら（笑）？」

金澤「ビクビクしながら（笑）」

――では今回の企画の始まりはどのように？

前山「まずガンブレ（ガンブレードN.Y）があって、あのシステムを継承させる感じで、もう少しスコアアタックが熱いゲームを目指そう、というところから始まりました」

亙「あと、ガンブレ系のゲームって、意外と外国でウケるんですよね。日本だと割とストレートに体に訴えるものってあんまり歓迎されない面があるんですが、海外だと、そういう傾向のものがいいっておっしゃるお客様が多いんで。そういう人たちに喜んでもらえるようなタイトルをそろそろもうひとつ作っておかないとやばいんじゃないか、という話がありまして。そのへんが発端です」

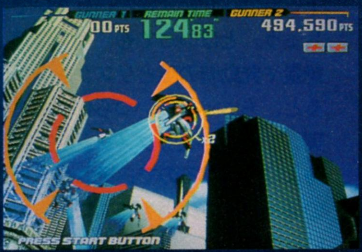
――開発は去年の早い時期から？

亙「始まりは歴史のとばりに包まれ（笑）、私にはどうも記憶がありません（笑）」



スコアアタックを前作以上に盛り上げるため、ゲームシステムには様々なアイデアが投入されている。

AIもさらに強化。敵、そして自機はすべてAI制御により動く。本作の目玉の１つだ。



前作のシステムをもっと生かしてやりたかった

――でも基本的に続編という形で？

亙「どうなんでしょうかね。ゲームシステムはかなり路線を継承してますけど、刷新されています。純粋に続編、なになに２とかそういうふうにはなってないですね」

――そのへんは作ってる側としては意識を変えるというか、新しいものを入れていこうと？

前山「先程も話が出ましたけど、システム部分はある程度そのまま使おうという話だったんです。世界観だけもうちょっとSFっぽくしようかって話をしてて、画面的な迫力といいますか、前作は結構地上にばかり敵がいて、せっかくカメラが自由に動くシステムを使っていながらあまりそれが生きていなかったんですね。今回はもうちょっと空中戦みたいなものを採り入れて、もっとカメラの動きを激しくして、その分スピード感なり迫力なりを出していこうという感じでは統一していったんです」

――そのへんで苦労された部分というのはありますか？

亙「全部苦労した（笑）」

前山「いちばん苦労したのは、やっぱりカメラが結構自由に動くので、地形に引っかかったりとか、敵がぜんぜんいないところでカメラが勝手に動いてしまったりとかいうことが多々起こるんですよ。だからそういうことがなるべく起こらないように、敵の配置場所とか、カメラのコリジョンなどを調整していきました。それが大変でしたね」

亙「すべてがAIで動いてるんで、そのへんで予期できない動きというのがあって。それを洗い出すのが大変ですよね」

画期的、かつやっかいな2種類のAIシステムとは？

――AIという部分についてもう少し具体的に説明していただけますか。

金澤「簡単に言うと、敵は敵なりに思考回路を持っていて、こっちの攻

番外編

アノ話は本当なのか!?

当コーナーで連載されている攻略記事内に、度々、いや最近は特に目立って登場するのが、人気マンガ『頭◯字D』。そもそも事の発端はAM3研カナザワ氏があのマンガに影響されてハチロクを購入したというエピソードに始まっているのは御存じの通り。読者の中には「あんなの、どうせテキトーに書いたフィクションだろ？」と思っている人もいるだろうが、その真相を確かめるべく、カナザワ氏に直接話を聞いてみた。
——で、『頭文◯D』を読んでハチロクを買ったっていう話はマジなんですか？
「マジです。TVアニメを深夜やってたのをたまたま見たのがきっかけで、ハマりました。それから1オーナーのノーマルという程度の良い中古のハチロクを探してもらって、今そのローンを払いつつドリフトの練習をしてるんですが、やっぱLSDを入れなきゃダメかな、と。でもこの間違反でヤラれて罰金取られたんで当分ムリっぽいですね。ハハハハ」と、辛い過去を軽く笑い飛ばすカナザワ氏。しかし、アノ話は本当だったのだ。

予測できないからAIって難しいんですよね

撃に対して何らかの反応を示す、と」
亙「もう少しわかりやすく説明すると（笑）、敵はある意味人工知能的なものを持って、思うまま動いてるわけですよ。で、カメラのほうもある程度AIといいますか、プレイに支障のないように、常に敵を捉えるようリアルタイムで判断しながら動いてるわけです。この両者の兼ね合いが、なかなか人間の予測できないところがあって、そのへんのアラの洗い出しに苦労するんですよね」
——2種類のAIの制御というのも難しいところですよね。
亙「確かに難しいんですが、そのへんはソフトの人たちの領域に入るので、我々がうかつなこと言うと『知りもしないくせに』って怒られますから、ここでは遠慮しときます（笑）」

現地取材がモノを言うステージバリエーション

——世界観がL.A.に決定した経緯というのは？
前山「ワタリさんが『ニューヨークの次はL.A.だ！』って（笑）。結構チームの中ではいろいろ意見があったんですよ。香港がいいとか、地域を限定しないで世界各国好きなステージを作ったほうがいいんじゃないの？　とか。でも最終的にはプロデューサーの指示どおりでL.A.に決定」
亙「俺のせいみたいだ（笑）。俺のせいということになるんだったらひと言だけ言いますが、さっきも話に出たようにアメリカ向けというのがあったんで、アメリカ向けで香港はちょっと厳しかろうと。そう思ったのでちょっと強気でいってみました」
——現地ロケもされたようですがいかがでしたか。
前山「行ったんですけどね、なんか15年に1度のサンダーストームに見舞われまして、かなりつらい目にあいましたけど（笑）」
——現地に行って、どのへんを作品のほうに？
前山「今回は空中戦がメインということで、街の中を飛び回るようにしたかったので、ある程度高層な建物が多いL.A.のダウンタウンってあるんですけど、あのへんを舞台にしようというのがありまして。それと西海岸周辺ということで、ラスベガスとサンフランシスコのアルカトラズ、あそこも周りました」
——その取材の成果なんでしょうが、今回、かなりステージバリエーションが豊富ですよね。
前山「そうですね。もちろん現地取材の成果は大きかったですけど、最初にこのゲームを作る時に考えたのが、せっかくポリゴンで地形を作るんだから、もうちょっと立体的なステージを作れないかというところからステージの構成を考えていったんです。それで一番最初にできたのが、4面の地下ステージ（ヨセミテ）ありますよね。ああいう感じで、もうちょっとステージ自体に段差をつけて、ある程度空間の中を飛び回れるようにしようと。あとはそれにもう少しバリエーションをつけていったという感じですね。結構、ほかのガンゲームって別にポリゴンじゃなくても作れそうな感じじゃないですか（笑）。それとはちょっと違って、これはポリゴンじゃないと絶対作れないな、っていうステージを集めたものなんです」

開発者が語る、スコアアタックの極意

——今回はスコアアタックがメインとのことですが、ガンブレからシステムを大きく変えよう、という意見はなかったんでしょうか？
前山「僕はガンブレの開発にタッチしてないんですけど、実際遊んでる時って、スコアアタックモードで遊んでたほうが断然面白いっていうのがありまして。普通にストーリーモードでやってるよりは、ある程度限られた時間の中でスコアアタックしたほうが燃えるというか。そこの部分を抽出して、今回の『L.A.マシンガンズ』ではスコアを狙っていくというのをメインにしようというのが出たんです。今あるチェーンコンボとか、スコアアタックに付随するアイデアもイロイロと出て、実験を重ねていくうちに今の形になったという感じです。ですからシステムは基本的にはガンブレから変えない方向でいきました」
——スコアアタックに限らず、プレイしていく上でのコツというものはありますか？
前山「コツは本当にどれだけコンボをつなげていくかと。これはスコアアタックをする人に限ってのことですけど。あとは本当に初心者の方でしたら、ミサイルを撃ち消していくっていうことですね。ミサイルを撃ち消して自分が助かるっていうフィーチャーは、ほかのゲームにはないところですから。初心者の人はミサイルに当たってやられる、みたいなパターンが多いので、それを消していくっていうのさえわかってもらえれば意外とスイスイ進めるようになると思いますよ」
金澤「僕の場合は、画面をよく見る（笑）」
前山「ざけんな（笑）」
金澤「いや真面目だって（笑）。あんまり深いこと考えると逆にガチガチになって点数取れないことが多々あるので、心を無にしてやったほうがいいでしょう」
——ありがとうございました。次回の最終対決も楽しみにしています。
（1999/2/15　セガにて収録）




「ロサンゼルス」「ラスベガス」「アルカトラズ」等、アメリカ西海岸の名所がてんこ盛りの本作。現地を実際に取材し、建物や雰囲気を、ある程度デフォルメしつつも忠実に再現した結果である。また、前作に比べて、ステージのバリエーションが大きく増えたことも特徴。特にステージ4の「ヨセミテ」は自信作だという。

「L.A.マシンガンズ」特製ウインドブレーカープレゼント!!

今回「L.A.マシンガンズ」開発者インタビューを記念して、「L.A.マシンガンズ特製ウインドブレーカー」を赤、青、それぞれを各1名にプレゼントするぞ。もちろんどこにも売っていない超レアアイテム。コイツを着てスコアアタックすれば高得点も間違いナシ!?　希望者は、住所、氏名、年齢、電話番号、赤・青のいずれかの希望色をハッキリと明記し、さらに、当コーナーやAM3研に対しての熱いメッセージを書いて、下記あて先までどしどしハガキで応募してほしい。なお、当選者の発表は商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

あて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）ドリーム
キャストマガジン編集部
「AM3研Rush!!プレゼント」係





背中にはS・I・F・A・Tの文字が刻まれた特製ウインドブレーカーだ。

赤、青、それぞれ各1名に!!
これはレアアイテムだ！

SEGA SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER

AM1研 Dynamite

攻略の最終回は、スコアアタック対策のヒントを紹介!! 稼ぎプレイは通常よりさらにアツいぞ!!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

このゲームでスコアアタックしているプレイヤーたちの提供してくれたネタを一気に紹介!! クリアだけで満足できない人はぜひスコアアタックにチャレンジしてくれ。

●セガ●好評稼働中●ガンシューティング●アーケードゲーム
●２人同時プレイ可能●NAOMI基板

攻略最終回は、スコアアタック！

難易度の高いこのゲーム、「スコアアタックなんて……」と思うプレイヤーも多いだろう。だが、これには、また新しい魅力があるのだ。正確にゾンビを狙い、そして連射して一気にポイントゲットという流れは、通常プレイではなかなか得られない緊張感と、多い運動量による高揚感を生み出してくれるのだ。スコア向上のコツは進行ルートにある。ライフを優先しての「通常ルート」と、敵の出現数を優先させる「命知らずルート」がそれ。通常ルートでも稼ぎはできるので、慣れてきたら命知らずルートを狙っていこう。

スコアアタックルート解説



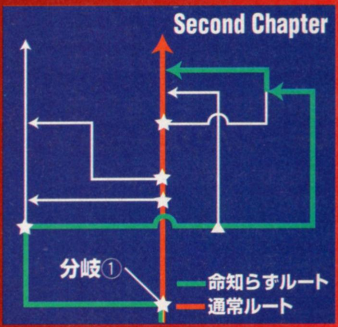
通常は、ファーストチャプターで分岐①のところで女性、男性1人ずつを助ける。そしてその後はすべての分岐で市民を助けていけばいい。だが、命知らずルートは分岐①で女性を見殺しにし、まっすぐ進んでいった後、チャプター2では分岐①の車に乗った男性を見殺しにし、そのままBoss_Aに向かうルートを取るのだ。

①通常ルート

市民救出を最優先にしてライフを稼ぐルート。途中でアクシデントがあっても、ステージクリア時にはちゃんとライフがゲットできる。

②命知らずルート

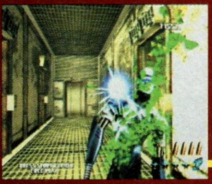
最初からゾンビの出現数を優先させていくルート。セカンドチャプターでは、車の男性を見殺しにし、その後棚を壊さないで進んでいこう。



パターン① ライフを確保しつつ進むルート

クリアに最も近いといえるルート。このルートでもちゃんと稼ぎプレイは可能(右ページを参照のこと)。このルートでちゃんと市民を助けていけば、最終チャプターでボーナスの部屋にたどり着く。ここで、ペンダント、ライフ、宝石、ペンダント、宝石、ライフ、カエル、毒キノコ、ライフ、宝石、コイン(左から)がゲットできれば……。

ポイントはここか？



フォースチャプターまでに出会った市民を全員助けていれば、この部屋に入ることができる。



きちんと市民を助けているので、ライフはちゃんと確保されている。多少のミスも大丈夫!!

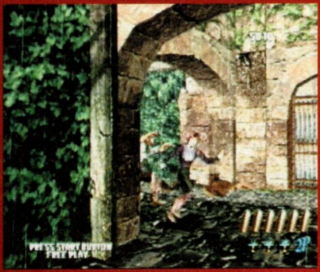


アイテムがバンバンころがっているので、残らず（毒キノコは例外）ゲットしておこう。

パターン② 敵出現数を稼ぐ、命知らずルート

ファーストチャプターの最初から市民を見殺しにする代わりに、敵の出現数を増やして稼いでいくルートがこれ。ファーストチャプターで最初の1人、セカンドチャプターでも最初の1人を見殺しにするので、設定によっては厳しいルートだ。

そして、セカンドチャプターを遠回りし、ゾンビをどんどん倒しつつ稼ぐので、うまくいけばスコアは飛躍的にアップする(右ページを参照)。当然、パターン①の最後のボーナス部屋には行けないが、現状、スコアラーの間ではこちらのルートの方が点効率がよいとされているハードなルートなのだ。



まずはファーストチャプターの最初の方、左から出てくる女性を見殺しにする。



セカンドチャプターの冒頭、車で突っ込んでくる男性を見殺しにするのだ。

スコアアップのヒントを紹介！ 稼げ！

①要連射！ の追い撃ち

このゲームにメインの得点源は、倒れていく敵への追い打ちだ。だが、これには2種類ある。

①胴体への追い撃ち

まず、敵の頭を破壊すると120pts.入る。さらに、倒れていく間に胴体を撃つと、1発につき10pts.が入る。この場合は、とにかく敵が倒れるまで連射していれば自動的に得点が入る稼ぎ手段といえよう。こちらは、DC版の紹介記事でも公開された稼ぎ方だ。

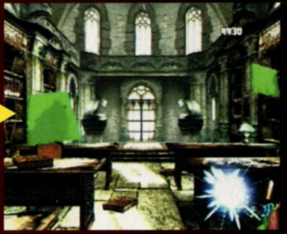
②頭への追い撃ち

敵の頭の上半分を破壊した場合、下半分が残っていることがある。また、仮面を付けたタイプの物は仮面が取れた状態で倒れることがある。この状態でさらに頭を撃つと、頭が破壊されるまで、撃った数だけ120pts.がカウントされる。頭部分が残ったまま、ゆっくり倒れてくれるようなときは、頭を狙いつつ、一気に連射していけば、1匹のゾンビで最高1000pts.ぐらい稼ぐことが可能になるのだ。

①と②のポイントの開きは容易に想像できると思うが、10pts.単位での①と、100pts.単位での②、どちらがお得かはいうまでもない。だが、倒れ方によっては②での稼ぎができないキャラもいるので、常に②を狙いつつ、無理なキャラには①を狙っていこう。

頭を撃ったら、





残りを連射で稼ぐ！



敵の倒れ方がポイント

まずは頭の上半分だけを壊せるように、射撃の腕を磨いていこう。さらに、脳天や顎が見えるようにゆっくりと倒れてくれるところ見逃さず、連射できるよう、常に準備。頭を吹き飛ばしたら、すぐにリロードして、倒れていく本体の頭部目がけて連射するという流れが最も効率的。リロードにかける時間を短縮するため、素早く画面外に銃を向け、すぐに構え直せるよう練習しよう。

②破壊すべきものは全て撃て！

壊せるものは、余裕があればバンバン壊していこう。ファーストチャプターのスタート直後の図書館の箱や、ジャッジメントの後ろの街灯など、撃ってみると意外に壊れるものは多い。アイテム以外のものは、破壊することで一律10pts.がプラスされる。このゲームはあまり得点システムがインフレ傾向にないので、細かい稼ぎがクリア時点では大きな違いになってくるのだ。



一番多いのが街灯。あちらこちらにあるので狙っていけ。破壊すれば「ガシャン」とガラスの壊れる音がするのでわかる。



壺やコンテナもちゃんと壊せばポイントが入る。覚えておこう。



ねらう人はいろんなところを撃っていくといい。命中率が気になるが……。

壊せる物＝＋10pts.

③アイテムはなるべくゲット!!

樽やコンテナに入っているアイテムを撃つことで、下の表のように一定の得点が入る。出現ポイントを覚えて、確実にゲットしたい。だが、2つのコンテナのどちらかにランダムで入っている、ということもあるので、壊せるものが密集しているところはとにかく連射して、まとめて壊していくようにすることで対処していこう。



ランダム配置のアイテムは、連射でフォローしていく必要がある。黄金のカエルは特にポイントが高い。確実に撃っておこう。

名称	得点
コイン	100
金の犬像	300
ペンダント	400
宝石	600
黄金のカエル	1000
ライフ(MAX時)	300

④ポイントマイナスに気を付けろ！

一般市民などを誤射してしまうと、ライフが減るだけではなく得点も減らされてしまうのだ。下に挙げたのがその一覧。市民を誤射した場合、ライフを1つ減らされたうえに得点も200pts.減らされてしまうというのは非常に痛い。パターンを覚えて、確実な攻撃を心がけるしか道はない。

マイナス条件	マイナスポイント
毒キノコを撃つ	-300pts
市民の救出を失敗する	-100pts
市民を誤射撃してしまう	-200pts
ゾンビの攻撃でダメージを受ける	-100pts
ラストボス・エンペラーの第1段階でダメージを受ける	-200pts

⑤命中率を上げよう

各面での命中率（ヒット回数／射撃回数）は、ステージクリア時に判定され、その値に応じてボーナススコアが入る。それをまとめたのが右の表だ。見てもらえばわかるとおり、命中率の低下はちょっと痛い。命中率を上げていくことは、より効率的な攻撃を考えることにもつながる。連射が重要とこのゲームの攻略では何度も書いているが、ムダ撃ちは労力のムダなだけでなく、命中率をいたずらに下げる結果にもなるのだ。つまり、ポイントを押さえての連射が重要ということ。

命中率	ボーナススコア
0～39%	0 pts.
40～49%	500pts.
60～69%	1500pts.
70～79%	2000pts.
80～89%	2000pts.
80～100%	2500pts.

⑥便利なスコア表示コマンド

ステージクリア時にしか得点がわからないこのゲーム。1匹1匹が勝負になるスコア狙いのプレイでは、ステージ中でも得点が表示されている方がありがたい。下のコマンドでプレイ中も得点を表示させておけば、1ヒットごとの得点も確認可能だ。

タイトル画面で ①①②②②①②①② と入力

（⑥＝1トリガー、⑥＝2トリガー）



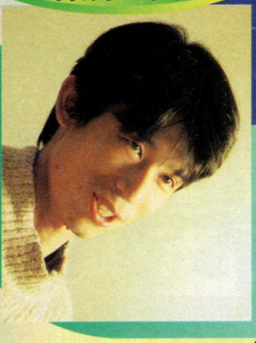
前回の攻略でも表示されていたことに気がついた人も多いだろうが、これでゾンビを倒したときの得点を細かくチェックできるのはありがたい。1匹ごとにきっちり得点できているかどうかをチェック!!

⑦最終スコアの理想ラインは？

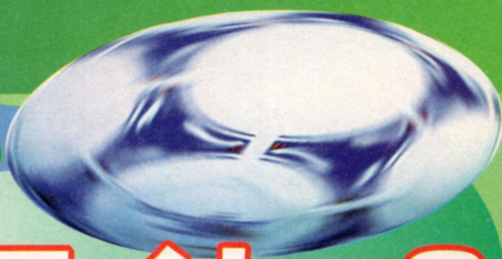
ステージ	通常の人は……	スコアラーは……	命知らずは……
1	20000	25000	28000
2	38000	53000	66000
3	52000	70000	83000
4	65000	87000	100000
5	83000	11000	123000
6	100000	135000	147000

おわび 前回の攻略記事中、Fourth ChapterとなっているところはFifth Chapter、ボスの名前がエンペラー（Emperor）となっていますが、マジシャン（Magician）の間違いです。お詫びして訂正いたします。

AM11研最新作
特別企画！



Binちゃんのバージョン'99だヨ！



バーチャストライカー2

全世界のアーケードで大好評稼働中の「バーチャストライカーシリーズ」。その開発者であるBinちゃんの愛称で親しまれる三船敏氏と分析する、"Binちゃんのバージョン'99だヨ！　バーチャストライカー2"。今回は国別講座第2回をお送りするぞ。２月末で募集を締め切ったフィールドコートの当選者発表は、次回発表予定だ。

バーチャストライカー2 ver.'99 ワンポイントアドバイス





●セガ●MODEL3基板
●好評稼働中

国別ワンポイント講座 第2回

「バーチャストライカー２Ver'99」の国別ワンポイント講座の第２回目をお届けするぞ。今回の講座は、オランダ、フランス、コロンビア、パラグアイ、ブルガリア、スペインの６カ国を紹介だ。今回紹介するチームの実力は、どれもトップクラス。特に前回のフランスワールドカップを見事に地元優勝を果たしたフランス。そして、浮沈艦といわれたスペイン、そして、その守備力でワールドカップを盛り上げたパラグアイなどの強豪揃いだ。それぞれ、自分のチームの特徴を把握し、各国のチームに合った自分だけの得点パターンを作り出すことができれば勝率も格段にUPする事間違いなしだ。



自分の得点パターンを持っている人とパターンを持っていない人では、やはり試合の安定感が違う。できるだけ自分の得点パターンを作るように日々精進していこう。





Binちゃんの Ver.'99 ワンポイントアドバイス
フォーメーション編 Vol.2

FWの人数が少ないとか、中盤が薄いなどで攻撃を上手く組み立てられない場合にはロングボールや真横へのパスを上手く使ってみよう。ディフェンスラインのサイドから中央付近のFWにロングボールをだして基点を作り、サイドのMFにパスを出すなどして味方の上がる時間を稼ぐわけです。中盤で詰まってしまった場合も前方へ蹴らずに真横、斜め後ろへパスするなど展開を工夫してみてね。（三船敏）

NETHERLANDS
（オランダ）

スピード、ポジショニングに優れ、展開力のあるチーム。クロスやサイドチェンジを積極的に使い、幅広い攻撃を仕掛けていくのが有効だろう。攻めるときにキーとなる選手は６番のスピードと、８番のキープ力。守備では中盤のチェックが速く、それほど崩れることもなく安定して守れるだろう。



積極的にダイレクトパスを出していき、フリーの選手へボールを回していくことを心がけよう。



サイドチェンジを多く行った後に、スピードのある６番へ。相手はパスの意識があるため、有利に展開できるぞ。

フォーメーションData

Offensive	3-4-3
Deffensive	4-4-2DV

FRANCE
（フランス）

強力なディフェンスと豊富なタレントで高いところでバランスの取れたチーム。６番、10番の選手がキープ力、突破力ともに優れているので、その選手を軸に長短のパスやドリブルによる突破を狙ってみよう。守備は安定しているが、特に７番、８番の選手のチェックがカギを握っているぞ。そして両サイドバックのオーバーラップもポイント。常に彼らのことを頭に入れチャンスにはパスを出そう。



ドリブルによる突破も効果的。毎回パスを出しているタイミングでドリブルというように変化をつけろ。



両側のサイドバックのオーバーラップは有効な手段だ。フォワードの選手が1枚余るため、ゴール前で数的優位に立てることもあるだろう。

フォーメーションData

Offensive	4-4-2
Deffensive	4-5-1

One Point ディフェンスラインの統率

ドリブルでサイドを上がっていく相手プレイヤーに対し、ボールチェック（スライディングなど）にいくときに、ちょっとした注意をするだけで、相手選手をフリーにしてしまうという状況を押さえることができる。それは、写真の左側のような状況でスライディングをし、もしボールを取れなかったら、そのままドリブルで上がられ、センタリングを簡単にされてしまう。ここではすぐにスライディングをせず、センタリングを上げる瞬間を狙ってチェックにいくなどし、危険をできるだけ減らそう。





もしスライディングにいくならばその後をカバーする選手がいる状況で仕掛けていこう。

COLOMBIA

（コロンビア）

コロンビアの攻めの要となるのが、トップの選手のスピードと、中盤の選手のキープ力。特に中盤の10番の選手を中心にショートパスやドリブルで敵陣を切り崩していこう。そして、トップの7番か、9番の選手にボールを回していこう。7番の選手は足の速さに優れ、9番の選手はドリブルの速さに優れているので、中盤でのダイレクトパスによるパス回しから、縦にスルーパスを通していくという戦法が有効だ。スルーパスが通ってしまえばそこには大きな得点のチャンスが待っているぞ。



敵チームが見せた一瞬のスキを見逃さずに、トップの2人へスルーパスを出していこう。



コロンビアの要となる10番の選手。パスにドリブルにどんどん使え。

フォーメーションData

Offensive
4-3-3DV

Deffensive
4-4-2DV

PARAGUAY

（パラグアイ）

得点力に難があるといっても、それが致命的なわけではないので、積極的にパスを出し、シュートを狙っていこう。そうすればチャンスは広がるぞ。

チーム全体がボールへの寄せが速く、組織でボールをキープすることができるため、堅実な守りが展開できるパラグアイ。攻撃時は中盤で細かなダイレクトパスを繋いで攻撃のリズムを取っていこう。ただし、トップに強力な選手がいないために、得点力という点においてはやや難がある。そのため、守り気味になってしまうことも。守備の2番の選手を中心に失点を抑え9番、10番の得点の能力に期待したい。





素早いチェックでボールを奪った後は、中盤でパスを回しボールを支配し、TOPにボールを供給していこう。大きなクロスを混ぜるのも良いかも。

フォーメーションData

Offensive
4-5-1

Deffensive
5-3-2

BULGARIA

（ブルガリア）

フォーメーションData

Offensive
4-3-3

Deffensive
4-4-2



スペースを突いたスルーパスで、相手のディフェンスを切り裂くことも大事。さらに、サイドを使えばより、多彩な展開ができる。

サイドにスペースがあれば積極的にサイドを上がっていって、センタリングを上げていこう。後はTOPの選手にすべてを託すのだ。

全体的にスピードが乏しく、素早い試合展開は期待できない。しかし、その高い決定力がその欠点を補ってくれる。スピードが低い以外は全選手共に平均的な能力を持っているので、パスを回しつつ、空いたスペースを突いた攻撃を心がけていこう。その流れの中で、トップにいる決定力の高い選手に、特に8番の選手につなげられるという試合展開が望ましい。後はその8番の選手の得点能力に期待だ。



SPAIN

（スペイン）

フォーメーションData

Offensive
4-5-1

Deffensive
3-5-2

堅い守備力をほこり、中盤にも優秀なタレントを揃える好チーム。攻撃するときは、キープ力バツグンの10番を起点に、サイドをオーバーラップしてくる3番の選手につなげるのが有効な試合運びだ。そして、TOPの選手には瞬発力のある選手がいるので、その選手に合わせていけば得点チャンスは大きく広がるだろう。守備は6番の選手を中心に、早いうちにボールを奪いTOPにつなげよう。

サイドバックのオーバーラップで切れ込んで、中央にセンタリングを上げていこう。センタリングエリアまでいかずに、中央の選手にクロスボールを合わせるのもいい。





攻めの中心となる選手。ここからサイドチェンジや、斜めや後方へのパスでワンテンポおいた攻撃を仕掛けるのも面白い。

SB COMICS3月の新刊

SB COMICS

A5判／本体価格950円／152ページ

エポキシ／こやま基夫

おたくの道に邪道なし！

こやま基夫が贈るおたくテイスト満載の新感覚コミック



3月中旬発売

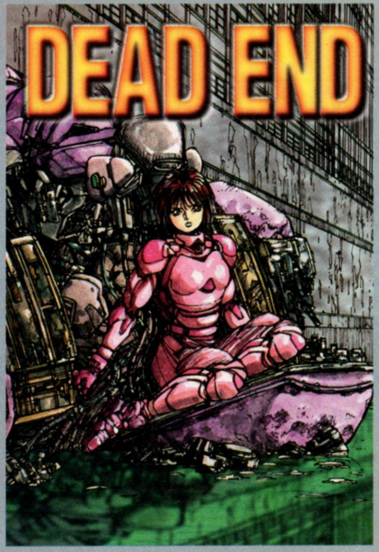
ある日突然動き始めた18禁GALゲーキャラのフィギュア、エポキシをめぐって繰り広げられる収拾のつかないドタバタ劇。

A5判／本体価格1300円／224ページ

デッドエンド／画：沖一 作：ORCA

圧倒的なスピード感

SF漫画の俊英コンビ沖一×ORCAが挑むノンストップアクション



3月中旬発売

20年前飛来した隕石。その隕石に付着した異星人の遺伝子を巡り渦巻く陰謀。人体実験の末に人類が得るモノは……。

A5判／本体価格1300円／228ページ

メランコリア／画：森園みるく 作：村崎百郎

この妄想は私が打ち砕く

女王、森園みるくと異才、村崎百郎の合体！電波系コミック決定版



3月中旬発売

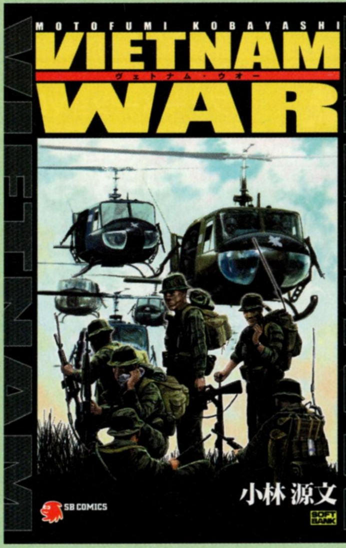
心霊現象なんて信じない！　すべては人の産み出した妄想だ。ゴミ袋を漁るストーカー男などとの精神世界での闘いを描く問題作。

A5判／本体価格950円／200ページ

ヴェトナムウォー／小林源文

映画を超えたリアルさ

小林源文のヴェトナムコミックアンソロジー



3月中旬発売

ヴェトナム戦争コミックとともに、ヴェトナム戦争のすべてが分かる書き下ろしの豊富な資料を併録。

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイトhttp://www.zdnet.co.jp/

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8101（表示価格は税別）

Aries おひつじ座 3/21~4/20

金運 最後は何とかなる!! 健康運 ストレッチ体操を。
愛情運 邪魔が入りますが……。 仕事運 ついてない……。

アドバイス ★★★★☆ 赤色に近いオレンジ色、指輪、空を見上げることがあなたに幸運をもたらします。


男の子 時間に少し余裕ができます。まずはその場でできる息抜きを。家にいる時はテレビをつけておくといい情報が。


女の子 友達や同僚の間で、何か変わった動きはなかったでしょうか？注意しておくと、災いを回避することができます。

Taurus おうし座 4/21~5/21

金運 忘れてた支払いが。 健康運 問題なし。
愛情運 好きだから許せない! 仕事運 忘れ物で失敗を。

アドバイス ★★★☆☆ コーラルピンク、100円小物を探しましょう。あとはホコリを払うことですね。


男の子 気をつけていたつもりでも粗悪品を掴んでしまったり、いつものあなたならそんな失敗はしないはずなのにね。


女の子 個人的にとても気に入った物を入手できそう。大切にして！それと赤いリボンを結んでおくといいことが……。

Gemini ふたご座 5/22~6/21

金運 上々かな。 健康運 スタミナ不足。
愛情運 ハッキリ伝えましょう。 仕事運 活発な活動を。

アドバイス ★★☆☆☆ 周囲のエメラルドグリーンを大事にしましょう。お金、連絡をとることが吉です。


男の子 せっかくいいものを持っているのに周りの人はそれを知りません。さりげなく教えてあげて！見直されますよ。


女の子 心に引っかかっていたもののせいで病魔を引き込んでしまう危険あり。ズバッと言ってすっきりさせましょう。

Cancer かに座 6/22~7/22

金運 心配し過ぎです。 健康運 冷えないように。
愛情運 障害にも負けず。 仕事運 協力してください。

アドバイス ★★★☆☆ コーヒーと身だしなみがあなたを幸せに導きます。ラッキーカラーは反対の2色。


男の子 付き合いは慎重にしましょう。何気なく交わした会話が後々になって、仕事に響いてくるかもしれませんよ。


女の子 大切な人に裏切られて１人になってしまうかも。あとくされなく別れられたと思うと、気分も軽くなりますね。

Leo しし座 7/23~8/22

金運 あったはずなのに……。 健康運 気にしなくても大丈夫。
愛情運 淋しい日々が……。 仕事運 イライラします。

アドバイス ★★★★☆ 茶色、信じているものを大切にしましょう。ラッキーアイテムは泡とかムース。


男の子 どんどんやる気が出てきます。アイデアは消えてしまうもの、メモに取るなり実行してみるなり、形にして。


女の子 結果は期待していたものとはまるで正反対のものに。ただ諦めて来週にするか、できるまでやるか、選択は自由。

Virgo おとめ座 8/23~9/23

金運 財布を新しく。 健康運 疲れが溜まって。
愛情運 噂が気になる。 仕事運 パっとしません。

アドバイス ★★★☆☆ 赤紫色、大きな石を探してください。あとはマイペースでいることです。


男の子 あなたの意見に賛同する人たちが集まってきます。私的感情を捨て仕事をすれば、素晴らしいものができます。


女の子 社会の厳しさを実感してしまう時期です。落ち込んでいると、ライバルとますます差が開きます。がんばって！



はこざきまま

はこざきままの Weekly Dream Castrology ドリーム・キャストロジー

～今週の星占い～

3/5～3/11

早くも3月、卒業シーズン……。私が卒業してから、どれくらいの年月が経ったのでしょう……。なんてちょっとだけしんみりしてみたり。暖かい春、早く来ないかな。

イラストの見方 ■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



今週はジェットガールズからPINKちゃんです。

メールチャム！のPINKちゃん。3月15日生まれのうお座。3月5日以外は絶好調。休みの日は女友達と出かけると意外な物が手に入るかも。ピンバッチがラッキーアイテム。

Libra てんびん座 9/24~10/23

金運 おこづかいをゲット! 健康運 少し頭痛が……。
愛情運 つける薬はなし! 仕事運 大転機。

アドバイス ★★★★★ 幸運を手に入れるには、紺色、縞の靴下、再確認することが何より大事ですね。


男の子 今までの努力が実を結び、それぞれが目指していたことでいい結果が出せます。ポケットティッシュを持って！


女の子 肝心なのは最後の一押しです。自分が今何が欲しいのか、はっきりわかってしまえば、次はきっと大丈夫。

Scorpio さそり座 10/24~11/22

金運 ほそぼそとね。 健康運 大丈夫。
愛情運 やっぱり好きだもん。 仕事運 ため息が出そう……。

アドバイス ★★★☆☆ 帽子をかぶって外を歩くことが第一です。ラッキーカラーの水色を大切にね。


男の子 あなたはいい運気を生かしきれてません。落ち着いて考えれば必ず糸口が見つかるはず。早く問題を解決して。


女の子 今週はいい調子で過ごせます。習いごとやショッピングなど、新しいことにもチャレンジしてみてはどう？

Sagittarius いて座 11/23~12/21

金運 なるべく使わないで! 健康運 上半身に注意!
愛情運 真剣に考えてね。 仕事運 結果はOK。

アドバイス ★★☆☆☆ ズバリ、今週は白、デスクワーク、テーマパークに行くことが幸運のカギですね。


男の子 ちょっとだけという言葉には要注意ですよ。最後まで付き合わされて、結局損をするのはあなたなのだから。


女の子 嫌な出来事が起きますが、あなたをがっちりガードしているモノたちがいます。そんなに怖がらないで！

Capricorn やぎ座 12/22~1/20

金運 何故か出ていく……。 健康運 火傷などの危険が。
愛情運 よくなってきました! 仕事運 努力が必要です。

アドバイス ★★★☆☆ ピンク色、スカーフもしくはネクタイ、リズムを取り戻すことを大切にして！


男の子 勢いがあることはいいんですが、周囲はあなたのテンポについていけないみたい。無理やり誘うとケンカの危険が。


女の子 大好きな人と、本当に楽しい時間が過ごせます。どこかに出かけるのなら待ち合わせには絶対に遅れないこと。

Aquarius みずがめ座 1/21~2/18

金運 後半はGOOD! 健康運 指先のケガに注意。
愛情運 短気にならない。 仕事運 間違った情報が……。

アドバイス ★★★★☆ ラッキーアイテムは、金属光沢、腹時計。あとは天候に気を配るようにしましょう。


男の子 意外にもかなり重要なものを受け継ぐことになるかもしれませんね。管理できそうもないなら辞退しましょう。


女の子 金銭運が一時グーッと上がります。実はギャンブルなどの幸運はそのせい。だから長続きしません。ご注意を。

Pisces うお座 2/19~3/20

金運 一度に使いすぎるかも。 健康運 微妙な変化が……。
愛情運 サービスが大切! 仕事運 途切れます。

アドバイス ★★★☆☆ 幸運は黄色、厚みのあるもの、思い切って声をかけることがもたらしてくれる！


男の子 あなたの優しさに付け込んで、ズルズルと用件を引き延ばされそう。さぁ、ビシっと言ってやっちゃいなさい。


女の子 あなたにとって有利な出来事が続々現れます。あまりよくなかった状況への助けによって改善されるでしょう。

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集中。占う相手はゲームのキャラクターからメーカーの方、どんな方でもかまいません。あて先は、〒103-8501 ソフトバンク㈱ドリームキャストマガジン編集部「はこざきままのドリーム・キャストロジー」係まで。

Special Present For Readers From DreamcastMagazine

ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月18日(当日消印有効)発表は本誌'99年Vol.13号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

① ドリームキャスト対応ソフト 20名



あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'99年3月19日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

② 「サクラ大戦2」コレクションフィギュアVol.2セット 5名

提供：セガ



新キャラクターのソレッタもいるフィギュアをセットでプレゼント。プライズ品なので揃って入手する今回がチャンス!!

③ カプコンジェネレーション第5集「格闘家たち」ソフト 3名

発売中／提供：カプコン



カプコンの人気ソフトをプレゼント！懐かしいと思う人も初めて遊ぶ人にも楽しいソフトだよ!!

④ 「KISSより…」クリアファイル 3名

非売品／提供：キッド

女の子達が勢ぞろいしたデザインのクリアファイル。使うのもったいないかな!?



注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

S T A F F

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨 石坂英作／**デスク** 福田知恵子／**編集** 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ターニングポインツ(稲元徹也 渡辺智子)くまくま団(岩片 翼)オーパーツ／**アシスタント** 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 金原有紀／**ライター** 佐々木功一 青山ようこ 梶原智 岡崎栄子 小菅 誠 籏野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 出口裕子 大友 順 川口はじめ 小林 仁 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕晶／**レイアウト** 村田雅英(Stone Age)渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ヴァック・クリエイティヴ 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ 荻原デザイン事務所 北山貴代 くまくま団(二階堂龍史)萩原宏宣／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 スタック／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男／**DTP** ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 湯浅 淳 辻 順一 青木香織／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターティンメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

2月26日号のプレゼント当選者

①ドリームキャスト対応ソフト(20名) 岡山県／日比野晶、千葉県／前川武明、東京都／斉藤啓治、石川県／中川陽一、北海道／宇野謙太、青森県／鈴木靖昭、愛知県／木野陽花、大分県／三輪祥、神奈川県／市原修次、長野県／相原龍眞、大阪府／宗像雄二、埼玉県／秋葉賢治、静岡県／岡田直道、兵庫県／内田静香、京都府／伊沢武史、愛知県／野村沙耶香、新潟県／石川泰介、千葉県／本田康治、東京都／今川亮太、埼玉県／賀川洋一 **②「She'snシーズン」特製フォトスタンド(3名)** 東京都／鎌田謙哉、滋賀県／大野靖史、東京都／山口保則 **③カプコンシークレットファイル(3名)** 岩手県／前川明、青森県／板野健次、青森県／川口英樹 **④UBI Tシャツ(5名)** 神奈川県／志麻洋佑、茨城県／竹下充靖、東京都／谷沢鉄平、岐阜県／今井吉章、新潟県／西澤裕行 **⑤「戦国 TURB」ポスター&小冊子セット(5名)** 長崎県／谷山健次、大阪府／辻本広志、静岡県／小野澄美玲、岡山県／高田弘平、島根県／松本麻美

週刊 Dreamcast Magazine 3月26日・4月2日号は **3月12日発売です**

週刊 Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine 3月12日発売号 Vol.11予告!!

I N F O R M A T I O N



いよいよ東京ゲームショウまで、あと2週間。東京ゲームショウ直前の次号ドリマガはゲームショウ出展作品を中心に、ドリームキャストの最新情報を集中掲載！ そして、次々号3/19売号は、GD-ROM付録つき。ご期待ください！

特報!
- フレームグライド
- シェンムー
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

ドリームキャスト徹底攻略COMPLETE GUIDE!
- サイキックフォース2012
- 総天然色立体冒険活劇
- パワーストーン
- ソニックアドベンチャー

- エアロダンシング featuring Blue Impulse
- MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2

ドリームキャスト新着情報!
- スーパースピード・レーシング
- 北へ。White Illumination
- E.G.G.
- ブルー スティンガー
- マリオネット・ハンドラー

先駆け!! NAOMI塾
- デッド オア アライブ2
- クレイジータクシー

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業(TEL)03-5642-8101までお願いします。


Dreamcast
地上最速の夢がモナコを駆け抜ける。
MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2
3月11日発売
5,800円(税抜)
レーシングコントローラ対応
VGA対応
ぷるぷるぱっく対応
※画面は開発中のものです。
■モナコ市街地コースを完全に再現!
■スピードのみを競うアーケード・モード!
■ガソリン量やタイヤの消耗など、
本物レース指向のシミュレーション・モード!
■各モードとも、多彩なレースを選択可能!
■1950年代のレトロ・カーによるレトロ・モード!
●収録サーキット
オーストラリア、ベルギー、ブラジル、アルゼンチン
ルクセンブルグ、サンマリノ、モナコ、スペイン
カナダ、フランス、イギリス、ドイツ、ハンガリー
イタリア、日本、ヨーロッパ、オーストリア
技術監修:ルノー社(フランス)/2人対戦プレイ/全17コース、11チーム!!
BRIDGESTONE
Castrol
TAG HEUER
Ubi Soft
発売・販売元:ユービーアイ ソフト株式会社
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-1-6青山純ビル5F
http://www.ubisoft.co.jp
1999 Ubi Soft Entertainment SEGA and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprise, Ltd.
© AUTOMOBILE CLUB MONACO